

Nº 24 · 1993
100 ptas.
CANARIAS 115 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
POSTER ALUCINANTE DE SUPER STAR WARS
MEGALOMANIA
EL MUNDO EN TUS MANOS
Y MAS NOVEDADES:
TMHT: THE HYPERSTONE HEIST
SOLOMON'S KEY 2
PALAMEDES
SUPER STAR WARS
LUCHA CON LA REBELION
SUPER STAR WARS
8 414090 101943 00024
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

SUMARIO

Año 2 Número 24



Secciones

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador, Nº 2
1ºB
28016 MADRID.







Pasadas ya las festividades carnavaleras ahora disfrutaréis igualmente del contenido de vuestra revista favorita. De entrada, "Mega lo mania", una aventura hecha a la medida de las mejores mentes conquistadoras, de poder, se entiende. Por si esto fuera poco, "Palamedes" pondrá a prueba vuestra inteligencia. Del mismo modo, habrá tiempo suficiente para marcaros un baile junto a Michael Jackson en "Moonwalker". La estrella más brillante de la galaxia, nos la traen los héroes rebeldes de "Super Star Wars" para Super Nintendo, una aventura francamente sensacional. Si además os subís a "Out Run", podréis alcanzar velocidades de vértigo para ayudaros a soportar el riesgo y la acción de nuestras mutantes favoritas en "T.M.H.T. The Hyperstone Heist", aunque ahí estará "Solomon´s Key 2", una auténtica prueba de fuego ¿Quién da más?



Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Fisico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "PREDATOR", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Gianluca Pagliuca, Mario de Luis, A. Pinillos Rodriguez.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S.A., C/ Amorós, 9 - 4º.
Imprime: Color Press S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain IV, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).
Canarias 115 pts., Ceuta, Melilla: 100 pts.
El precio de Canarias es mayor debido a sobretasas aéreas.



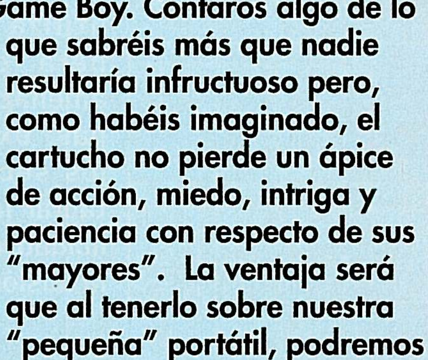
GAME BOY, REY DEL JUGUETE POR SEGUNDO AÑO

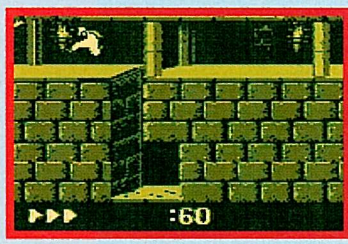
Durante la reciente feria del juguete celebrada en Valencia (FEJU 93), ha tenido lugar una gran lucha por atraer la atención del público de todas las edades sobre las últimas novedades del sector. Por estar, estuvieron presentes los mejores del momento, con sus mejores productos. Como era de esperar, también ha habido reparto de premios tomando como referencia la incidencia que los mismos han tenido en el mercado. Entre los premiados cabe destacar el ARO DE ORO que por segundo año consecutivo se le ha entregado a GAME BOY, la portátil de Nintendo.
Los datos para adjudicar el mencionado galardón los proporciona la Universidad de Valencia, que realiza una encuesta sobre una muestra representativa del territorio nacional en colegios de Educación General Básica.



NUEVOS LANZAMIENTOS DE SPACO S.A.

En el mundo consolero, quien se queda atrás es porque quiere, sino, que se lo digan a SPACO, que se lanza a la carga con la preparación de nuevos juegos para Super Nintendo y Game Boy.
"Sonic Blastman", que nada tiene que ver con otro famosísimo personaje del mismo apodo, pretende entrar en la 'superbitera" a base de golpes, cachiporrazos varios y una buena sarta de acción en tropel. Enemigos por todas partes, humanos y no tanto y jefes de fin de fase con intenciones de hacernos un buen "aclarado" de ideas, intentarán que no llevemos a buen fin nuestros valerosos propósitos. Si lo de dar golpes de forma continuada, machacando con constancia el pad de control, es lo que más te enrolla, este título te pondrá la "pilas".
"Prince of Persia" , muy conocido y tratado, persigue llevar toda su fantasía oriental a la pequeña de la saga Nintendo, "uséase", la Game Boy. Contaros algo de lo que sabréis más que nadie resultaría infructuoso pero, como habéis imaginado, el cartucho no pierde un ápice de acción, miedo, intriga y paciencia con respecto de sus "mayores". La ventaja será que al tenerlo sobre nuestra "pequeña" portátil, podremos ir de príncipes por cualquier lugar de la tierra.

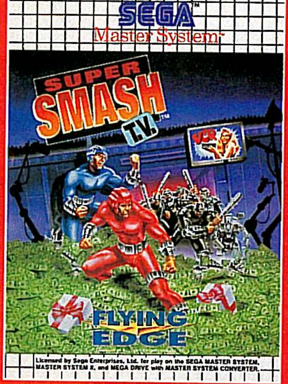






MASTER SYSTEM II

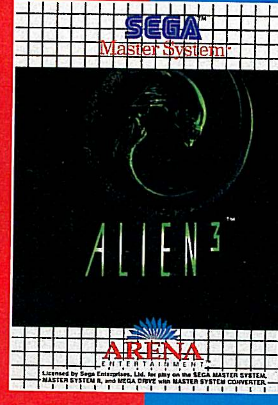
QUE NO PARE LA DIVERSION



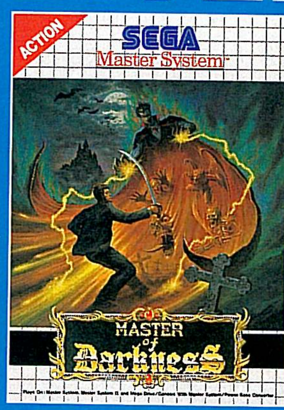
¡Felicidades!. Eres el próximo concursante afortunado en el juego-espectáculo con lo último en premios... ¡Tu vida!.



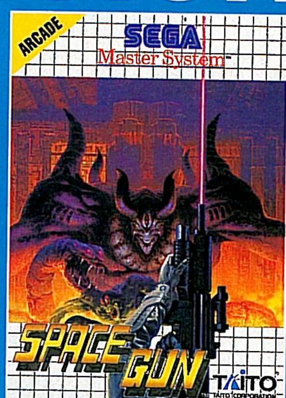
Defiende ciudades de los interminables ataques nucleares en Missile Command. ¡Fulmina un montón de insectos mutantes!.



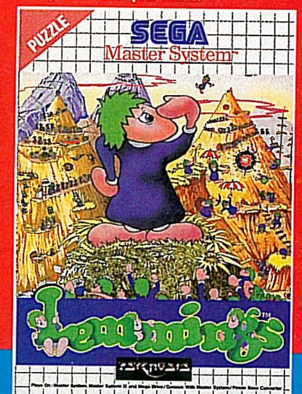
Los Xenomorfos son rápidos, escupen ácido y están justo ¡detrás de ti!. Ten cuidado, los estruja-caras aparecen en cualquier sitio.



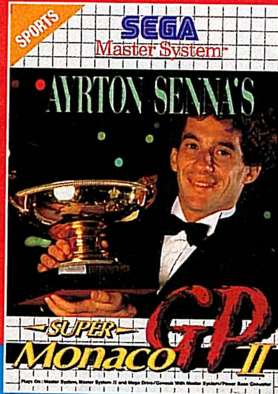
La sombra de Drácula sigue tus pasos. Derrota al príncipe de las tinieblas y rescata al mundo de sus colmillos.



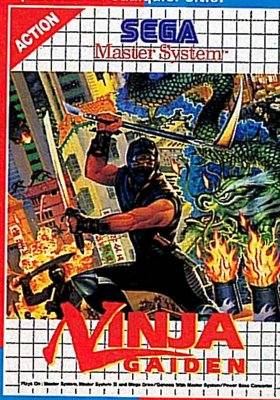
Te suplicarán socorro desde una nave espacial en los confines del Universo. ¡Salva lo poco que quede de su tripulación!.



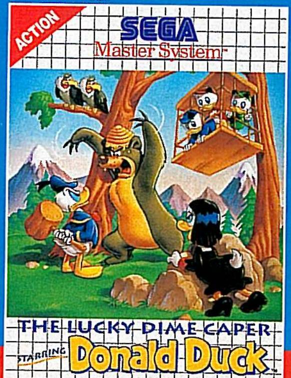
¡Aparecen los Lemmings!. Estas adorables criaturas caminan sin rumbo. Necesitan un líder que guíe sus pasos.



¡Experimenta la emocionante acción de la Fórmula 1 en los circuitos más desafiantes del mundo!. El asfalto se derrite a tu paso.



¡El pueblo del Dragón Ninja ha sido masacrado!. ¡El poderoso rayo de Bushido ha sido robado!. Tú eres el último Ninja. Tuya la responsabilidad.



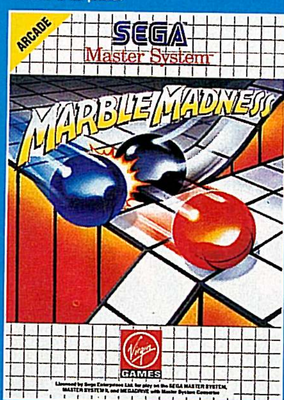
Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tú mismo.



Tú, eres el mejor policía entre una raza de asquerosos rufianes. Cúbrete las espaldas, rescatar a una chavala es tu prueba de fuego.



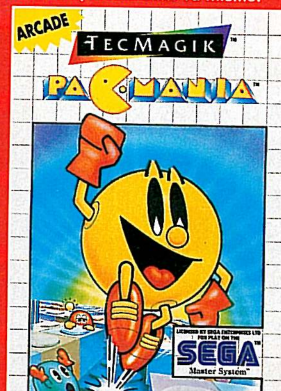
Las aventuras de Marty McFly en su viaje por el tiempo incrementan el peligro en su más arriesgada osadía... ¡No te lo pierdas!.



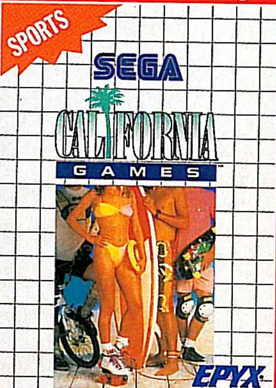
¡Una gran sensación de Arcade llega a tu Master System!. Aquí encontrarás seis mortíferas grutas!. Un reto a tu inteligencia. ¡Demuéstralo!.



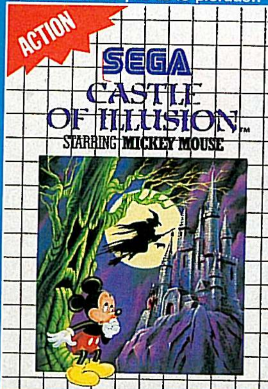
Tu araña preferida la pasa canutas. Una bomba puede estallar. ¡Tu tienes la última palabra!.



Enfréntate al mayor desafío en un enmarañado campo de juego en tres dimensiones.



Ponte en bañador y compite por el trofeo playero más vacilón de la costa.



Minnie, la chica de Mickey fué raptada por la bruja Mizrabel. ¡Corre, salta, bota!. Lanza canicazos y manzanas para salvar a tu nena.

Vive una Aventura

SEGA

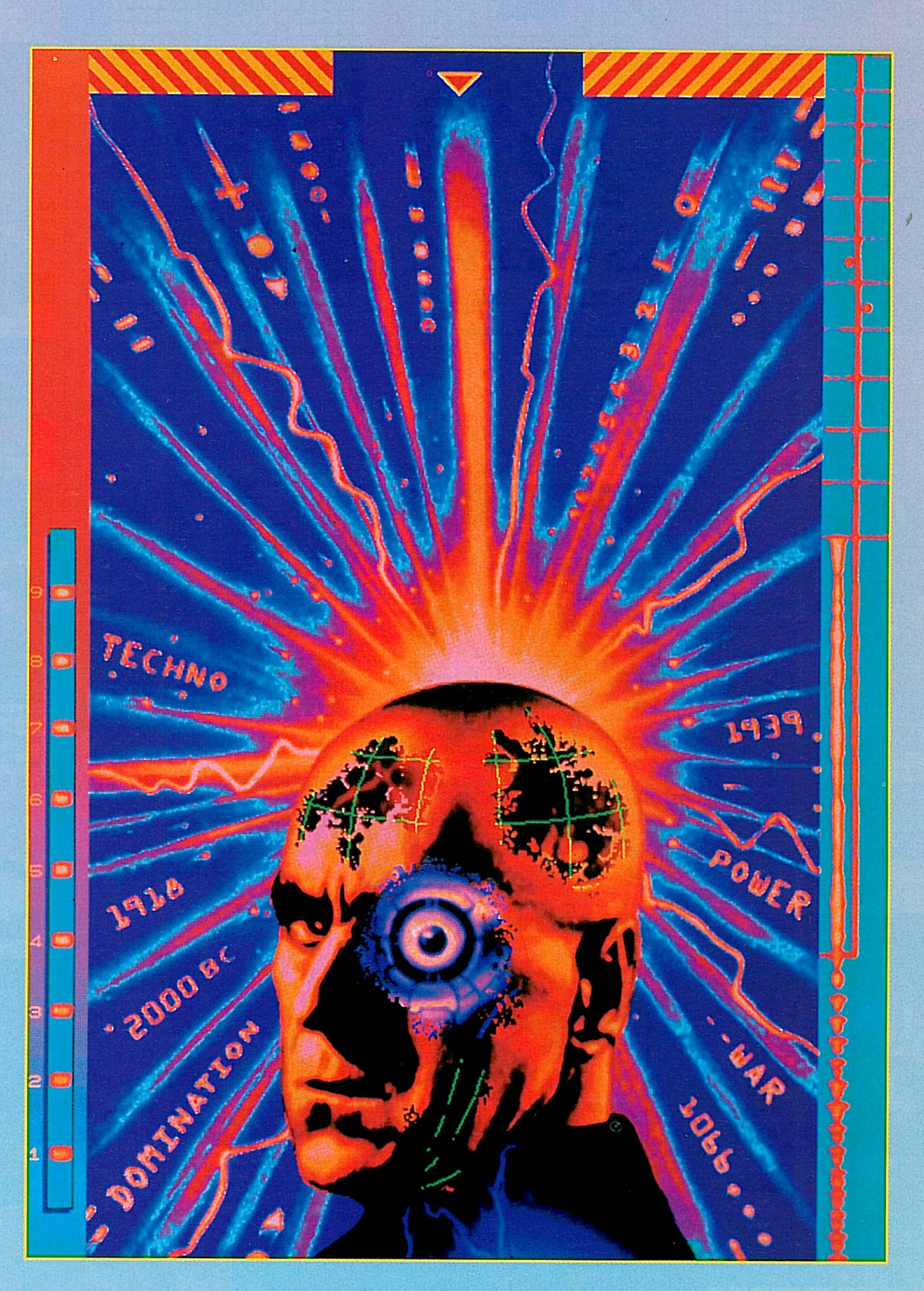
Unitros



MEGA LO MANIA

OK Pasarela:
MEGA LO MANIA
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Virgin.
N. de jugadores: 1.
Fases: 28. Niveles: 9.





Desde los tiempos ancestrales, el hombre siempre pretendió lograr las posesiones de sus congéneres. Las ansias de conquista han sido un factor ineludible en la historia. Imagina cualquier planeta de cualquier universo y trata de hacerte con el poder con el único arma que conoces, tu inteligencia.

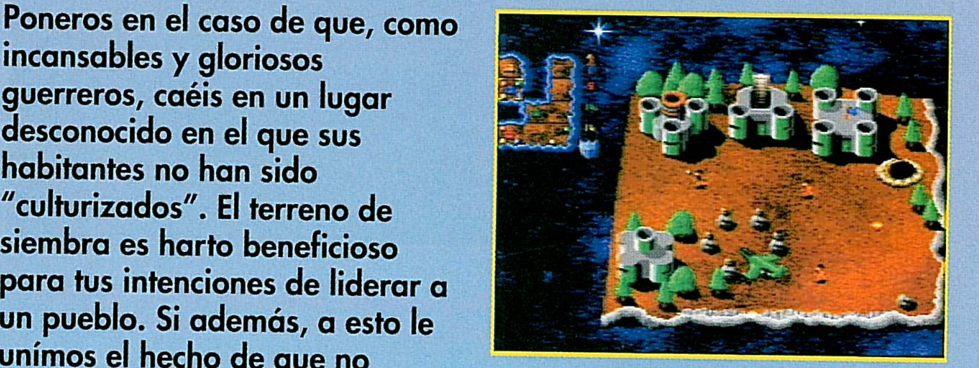
TECNOLOGIA Y ESTRATEGIA

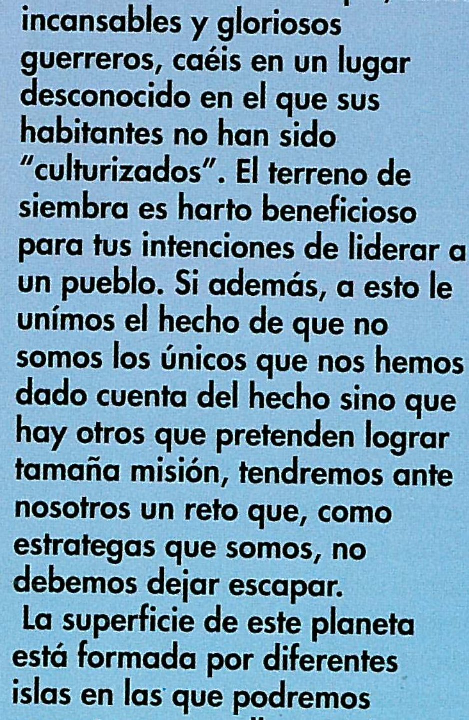


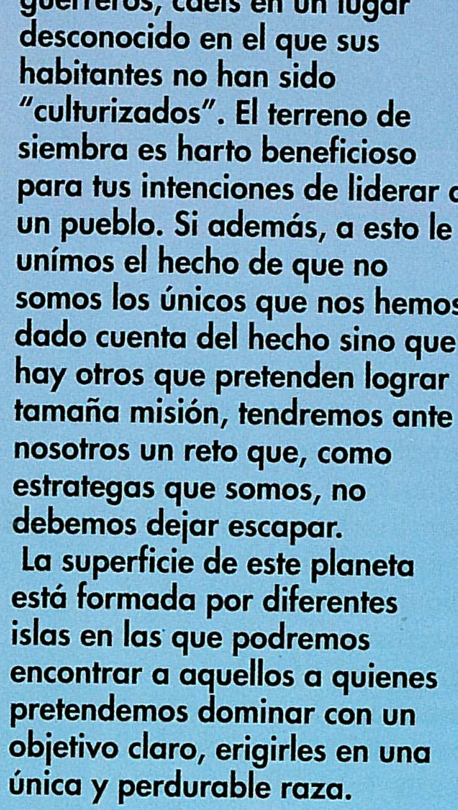
En Magalomania encontrarás la síntesis de la historia de la humanidad y todo dentro de una Mega Drive.











Poneros en el caso de que, como incansables y gloriosos guerreros, caéis en un lugar desconocido en el que sus habitantes no han sido "culturizados". El terreno de siembra es harto beneficioso para tus intenciones de liderar a un pueblo. Si además, a esto le unímos el hecho de que no somos los únicos que nos hemos dado cuenta del hecho sino que hay otros que pretenden lograr tamaña misión, tendremos ante nosotros un reto que, como estrategas que somos, no debemos dejar escapar.

La superficie de este planeta está formada por diferentes islas en las que podremos encontrar a aquellos a quienes pretendemos dominar con un objetivo claro, erigirles en una única y perdurable raza.

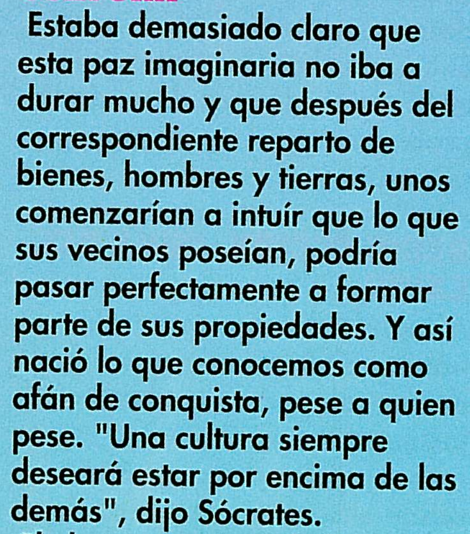








CULTURA SOBRE CULTURA

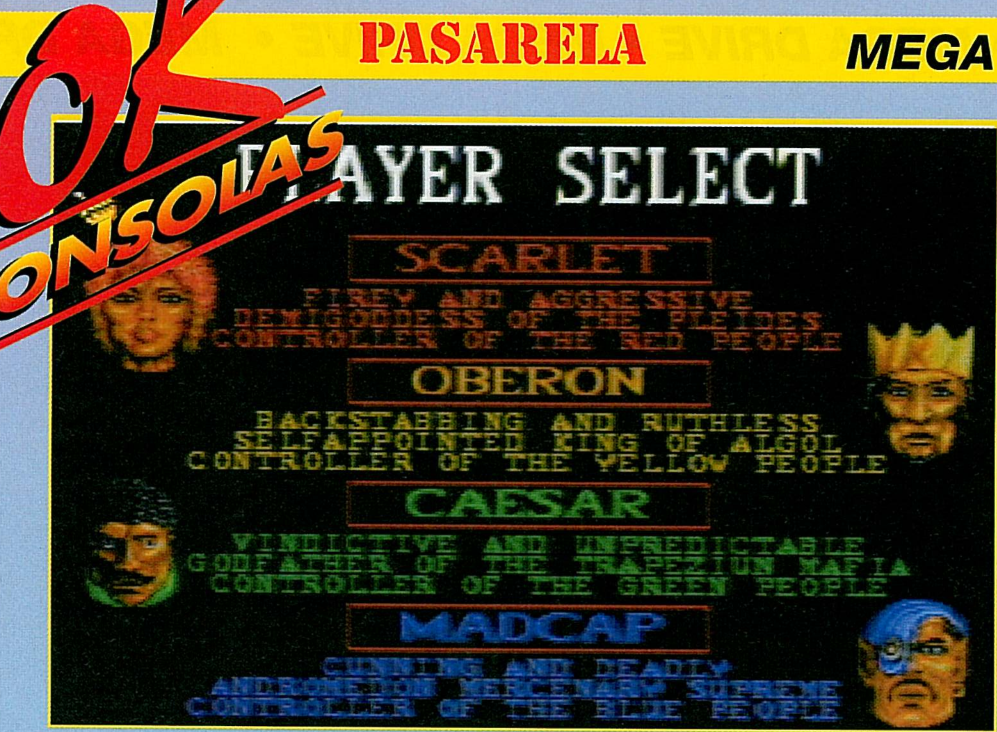


Estaba demasiado claro que esta paz imaginaria no iba a durar mucho y que después del correspondiente reparto de bienes, hombres y tierras, unos comenzarían a intuír que lo que sus vecinos poseían, podría pasar perfectamente a formar parte de sus propiedades. Y así nació lo que conocemos como afán de conquista, pese a quien pese. "Una cultura siempre deseará estar por encima de las demás", dijo Sócrates.

El elemento primordial para








Tus ansias de poder y conquista te llevarán por difíciles caminos, pero nignún conquistador lo tuvo fácil, ¿por qué tú ibas a ser distinto?











que consigamos nuestros propósitos serán los distintos avances tecnológicos que logremos construir para llevar a buen puerto nuestras ilusiones en la partida. La conquista no será tarea fácil pues, todas las islas que tendremos que someter a nuestra voluntad, serán distintas dependiendo de la época a la que pertenezcan. En total, habrá que superar 9 épocas y por consiguiente un total de 28 islas, teniendo en cuenta que la última será: "MegaloManía".

Las armas y las edificaciones que desees tener, deberán construirse con el esfuerzo de las personan que pertenezcan a tu población. El capítulo de las armas, concretamente se podría subdividir en varias áreas: defensivas y de ataque. Para construirlas, como ya podías imaginar, deberemos conseguir algunos elementos que se localizan dispersos por las diferentes islas. Los mencionados componentes, no se podrán mover desde un sector hacia otro que se nos antoje, por tanto, cobrará cierta importancia la elección inicial que hayamos hecho del sector donde nos pretendemos instalar. Si hay muchos elementos útiles en él, no tendremos demasiados problemas para crear nuevas armas.

LA TECNOLOGIA SERA EL SECRETO QUE NOS LLEVARA HACIA LA IRREMEDIABLE CONQUISTA DEL TERRITORIO VECINO

RECOLECCION, CUNA DEL EXITO

Actuando de manera lo más hábil posible sobre nuestro pad de control, podremos recolectar las materias primas recogiéndolas directamente desde el suelo o extrayéndolas del interior de la tierra con





métodos algo menos sencillos. Pero, ¡ojo! una raza de torpe tecnología nunca podría crear ningún ingenio humano o mecánico que lograse la extracción de los materiales necesarios, al menos en la época en que nos movemos, 3000 a.c.

Si logras superar las primeras épocas, antediluvianas del 3000 a.c., ya tienes licencia e inteligencia suficientes como para fundar minas o canteras, obteniendo de este modo, mejores resultados en cuanto a cantidad y calidad de los elementos. Llegados a este punto, parte de tus abnegados súbditos, deberá ser empleada en las funciones de extracción y construcción de minas o canteras.

Si casualmente das con algún elemento desconocido, éste pasará a mano de los inventores de tu grupo, los cuales se ocuparán de darle una aplicación acorde con sus propiedades, bélica seguramente. Una vez que logres inventar el arma, sólo te quedará completar la cadena con una producción en serie de ésta. A medida que produzcas nuevas cosas, el nivel de reservas acumuladas del citado componente irá decreciendo.



Si pasas las primeras y remotas épocas del hombre podrás fundar minas y canteras y por tanto, mejorar tus herramientas y armas.

ICONOPLASTICA

Cuando logres inventar algún arma o aparato de intenciones menos dolorosas, éste pasará automáticamente a formar parte de una relación de inventos generados por tu pueblo. Todo este tipo de consultas, acciones, información, etc... podrás conseguir que se maneje lo más rápidamente posible, si haces un correcto y perseverante buen uso de las teclas de dirección de tu pad. El hecho de que la mayoría de lo que puedes hacer venga representado por un icono, demuestra los orígenes "peceros" del cartucho. Una vez que te acomodes al sistema, ya no lo encontrarás tan desdichadamente lento.

En el principio de los tiempos, necesitarás mano de obra barata y poco inteligente para llevar a cabo tus propósitos de conquista, pero a medida que avances en las épocas del tiempo, estos obreros requeriran cierta especialización para realizar con precisión sus trabajos. Aparte, habrá que construir fábricas con cometidos únicos y producciones asignadas de antemano, un sistema que, sin duda, se acerca más al actual.

ARMAMENTO INTELIGENTE

En el amplio espectro de armas y objetos que puedes producir están los escudos, que te serán válidos para proteger o reparar los daños que hayan sufrido tus fortalezas. Si llegas a las épocas más modernas, ya hablamos de armamentos de tipo nuclear o laser, de un poder mucho más destructivo.

Como dijimos antes, las armas pueden ser defensivas y ofensivas. Las primeras se











utilizan para defender edificaciones como por ejemplo, la torre, el laboratorio, las fábricas y las minas. La selección de las mismas se realiza mediante el icono con forma de arquero y podrán cambiar dependiendo de la época y nivel de tecnología que posees. Las armas defensivas van repartidas cronológicamente como sigue: palo, lanza, arco pequeño, aceite hirviendo, ballesta, mosquete, ametralladora, bazooka, disuasor nuclear y lasers especiales.

Las armas de ataque, por contra, son: la piedra, el tirachinas, la pica, el arco grande, la catapulta, el cañón, el biplano, el caza reactor, el misil nuclear y el platillo volante.

Estas podrán formar ejércitos que pueden ser desplazados a otros sectores para lograr su conquista. Las retiradas podrían pagarse muy caras ya que si durante algún enfrentamiento decidieras retirarte moviendo tu ejército sobre otro sector cercano en el que no se encuentre haya ninguna de tus fortalezas, sufrirías un gran numero de bajas.



OBJETIVOS

El objetivo es lograr el máximo de tecnología posible en el menor tiempo.

Si dispones de una



supremacía en armamento militar sobre las otras razas, el acceso a territorios será sencillo y lograrás almacenar mucha cantidad de hombre y recurso.

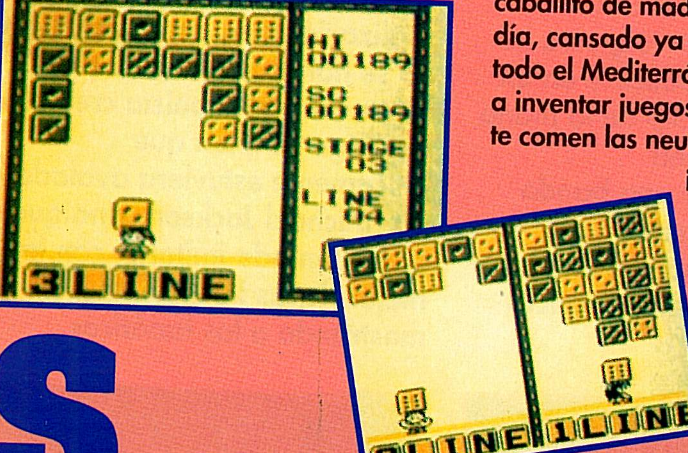
Aunque en un principio el juego no está muy acorde con lo que específicamente se viene viendo para el consolero mundo en el que nos encontramos, es de agradecer que aparte de matar marcianos, pelear por la chica y liberar prisioneros, alguna vez tengamos que poner la "olla" a trabajar sin descanso para lograr conquistar un palmo de terreno. ¡Vía libre para los "estrategómanos"!

Alicia Pinillos.



DADOS DEMENCIALES

OK Pasarela: PALAMEDES
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Spaco S.A.
Compañía: Takara.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Fases: 20



Si en el cole, el cálculo nunca fue lo tuyo y encima tu hermano siempre te gana jugando a los dados, «Palamedes» te da la oportunidad de demostrar que no tienes ni un byte de tonto. Conecta tu Game Boy, y enséñales de lo que eres capaz. Pero ten cuidado, no te vayas a fundir el cerebro.



La leyenda cuenta que, Palamedes, era uno de esos héroes griegos, que entraron en Troya, dentro del famoso caballito de madera. Pero un buen día, cansado ya de hacer el indio por todo el Mediterráneo, decidió ponerse a inventar juegos de mesa, de los que te comen las neuronas poco a poco, y ¡vaya si lo hizo!, ya que, entre otros inventó el ajedrez y el juego de dados. Lo que no podría imaginar el bueno de Palamedes, es que veinticinco siglos después, sus inventos dieran lugar a un juego para la más pequeña y la más portátil de todas las Nintendo. Ya ves colega, el desafío nos llega desde el Olimpo de los Dioses, ¿es que vás a rechazarlo?

NI TETRIS NI DOMINO

La primera sensación que tendrás, al jugar con este cartucho, es que se trata de uno de los muchos juegos estilo Tetris, o incluso, si eres un poco "echao pa´lante", te parecerá un dominó aéreo. Pero en cuanto jueges con él, te darás cuenta de que es algo totalmente distinto.

Tu misión en Palamedes, será la de lanzar dados con la misma puntuación (de 1 a 6) que los que aparecen en la parte superior de la pantalla. De ese modo, irás creando secuencias de números, que te servirán para eliminar líneas y aumentar el casillero de los puntos. El juego termina cuando los dados que descienden lleguen hasta tu posición. Tendrás que superar veinte fases con cinco niveles distintos de dificultad. Claro que puedes ayudarte de dos dados especiales que te facilitarán la tarea: el dado "P", que detiene el juego por un determinado tiempo y el dado "C", con el que desaparecerán las líneas de dados que se encuentren en pantalla. Si eliges la opción de competición, deberás superar a distintos adversarios, en rondas de tres, cinco o siete sets, hasta llegar a la gran final.

LA BALANZA

Si colocaramos en una balanza los aspectos positivos y negativos del juego, los primeros serían los más pesados y se situarían en la parte de abajo, y si no echar un vistazo: argumento original, tres opciones de juego (1 jugador, 2 jugadores, competición) y unas suaves melodías. Si algo tiene de negativo el cartucho, es su alta dificultad, sobre todo al principio, que puede llegar a tocar tu orgullo consolero. Pero al fin y al cabo es de eso de lo que se trata. Recomendado para cabezas cuadradas.

LUIS ESTEBAN MARTIN





EL VIDEO-CONSOLERO

OK Pasarela: MOONWALKER
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Niveles: 5.





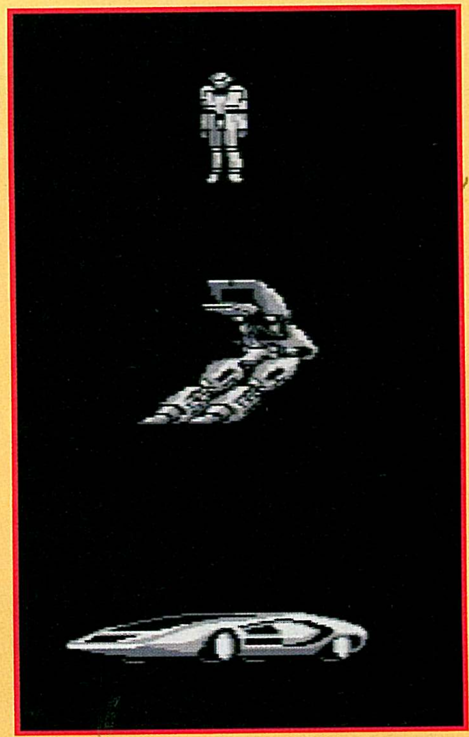
Es indudable que cada disco y video-clip de Michael Jackson es esperado por millones de personas con ansiedad. A partir de ahora, y después de Moonwalker, también lo serán los videojuegos. No es para menos.

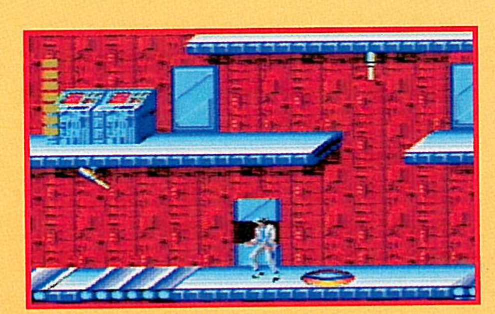
El rescate de rubitas niñas raptadas por el Dr. Big será la excusa para introducirte en un fantástico video-clip de la mano de Michael Jackson acompañado por una banda sonora fuera de serie.
Efectivamente, parece un video-clip musical, tanto en gráficos como en sonido.

Un alarde de técnica y de realización. Los amigos de Sega no se han dejado llevar por la fama del protagonista creando un juego simplón que únicamente estuviera avalado por Michael Jackson, sino que han intentado imitarle, con la mejor de las intenciones, mostrando a los fanáticos



Directamente de los escenarios más cotizados a tu querida Master System.



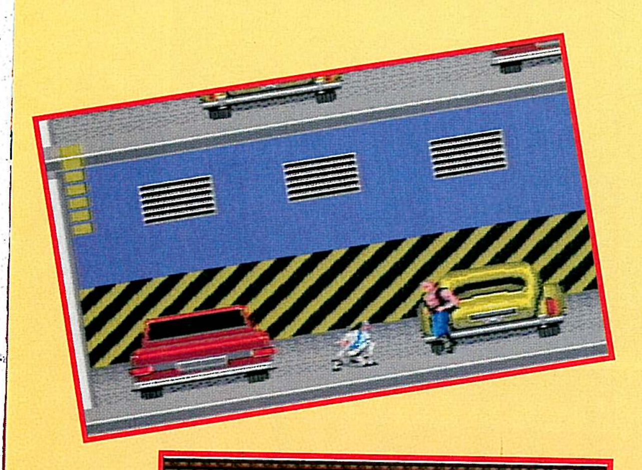


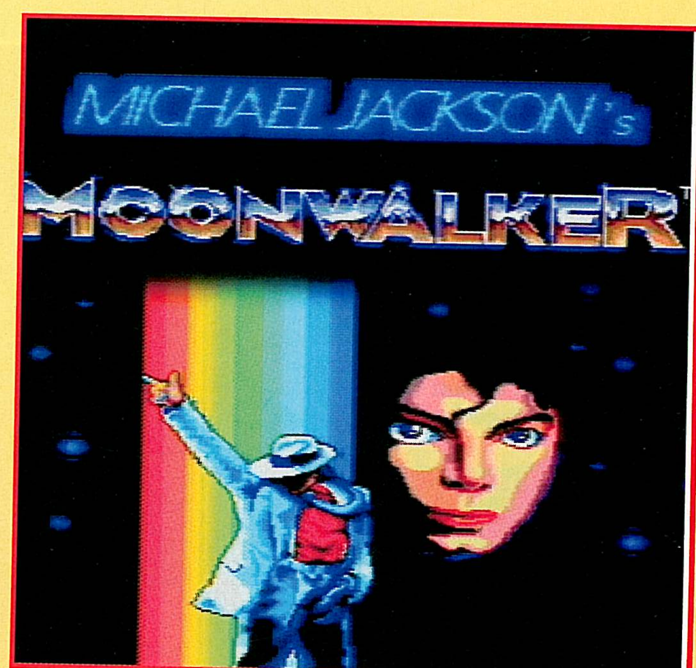




-CLIP

El juego es divertido y hay que estar al loro para ganar, pero lo que sin duda, se gana todas las medallas son los movimientos que don Michael se marca en sus bailes y la banda de sonido.



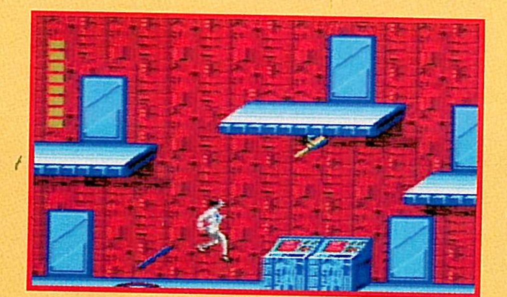


consoleros que en el mundo de las consolas todo es posible. Y lo han conseguido.

UNA DE 6,25

Es indudable que Michael provoca, por su música y excentricidades, pasiones y odios, pero dejando esto a un lado podemos decir que la transformación es realmente sensacional. Crear un juego partiendo de un molde original y no llegar al mínimo es una catástrofe. Pasar del mínimo y acercarse es como un triple en el último segundo: crea afición. También es importante dotar al juego de un argumento convincente y en este caso no ha sido necesario tanto alarde tomándolo de la película Moonwalker.

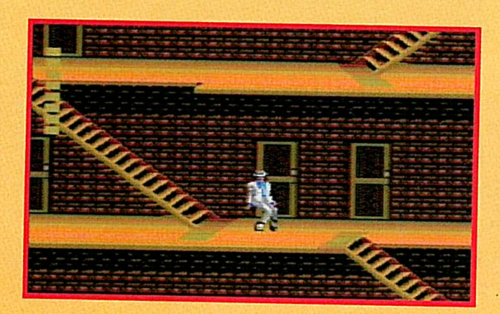




UN SOBRESALIENTE EN MUSICA

El juego en sí resulta sencillo pero no facilón. La jugabilidad está fuera de duda e invita a continuar, siendo el apartado de sonido y movimientos los que se llevan la palma. Los bailes que se marca Michael son alucinantes y demuestran una vez más el alto grado de profesionalidad de los chicos de Sega. La plástica y elasticidad de su baile se conjuga a la perfección con el control del pad, transmitiendo efectos coreográficos muy bien coordinados. Si queréis ratos de música y buenos movimientos pues, ¡a por él!

ENRIQUE REX.







OK Pasarela: SUPER STAR WARS.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: LUCASARTS.
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 15.
N. Jugadores: 1.



UNA NUEVA ESPERANZA

Star Wars regresa a una consola tras los pasos en Game Boy y Nintendo. El Imperio vuelve a luchar contra las minúsculas fuerzas rebeldes. El mal, en definitiva, vuelve a enfrentarse contra el bien.

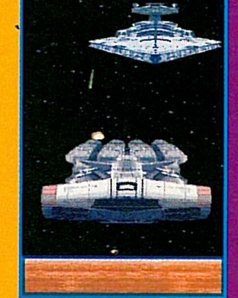
FIEL POR CONVICCION

Una de las cosas que más sorprende, así de primeras, es el respeto total que han querido mantener a lo largo del cartucho sus hacedores. Con una simple mirada vemos que el cartel original de la película ha servido como base para realizar la caja. Un punto, ya, a su favor. Después, nada más encender la consola, oímos, de sopetón, los acordes del tema "The throne room and end title", con una digitalización perfecta llena de "tachanes" que nada tienen que envidiar al original. En este momento, después de haber visto la caja y la presentación, nuestro pulso ha subido considerablemente.

UN COMIENZO Y FINAL DE PELICULA

■ EL INICIO...

"Estamos viviendo un periodo de guerral civil. Las naves espaciales rebeldes, atacando desde una base oculta, han logrado su primera victoria contra al malvado Imperio Galáctico.
Durante la batalla, los espías rebeldes han conseguido apoderarse de los planos secretos del arma total y definitiva del Imperio, La Estrella de la Muerte, una estación espacial acorazada, llevando en sí potencia suficiente para destruir a un planeta entero.
Perseguida por los siniestros agentes del Imperio, la Princesa Leia, vuela hacia su patria, a bordo de su nave espacial, llevando consigo los planos robados, que podrán salvar a su pueblo, y devolver la libertad a la galaxia...".



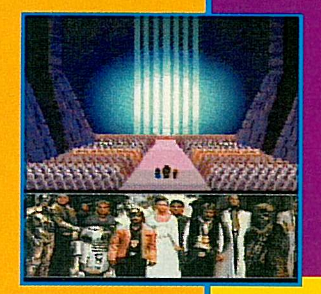


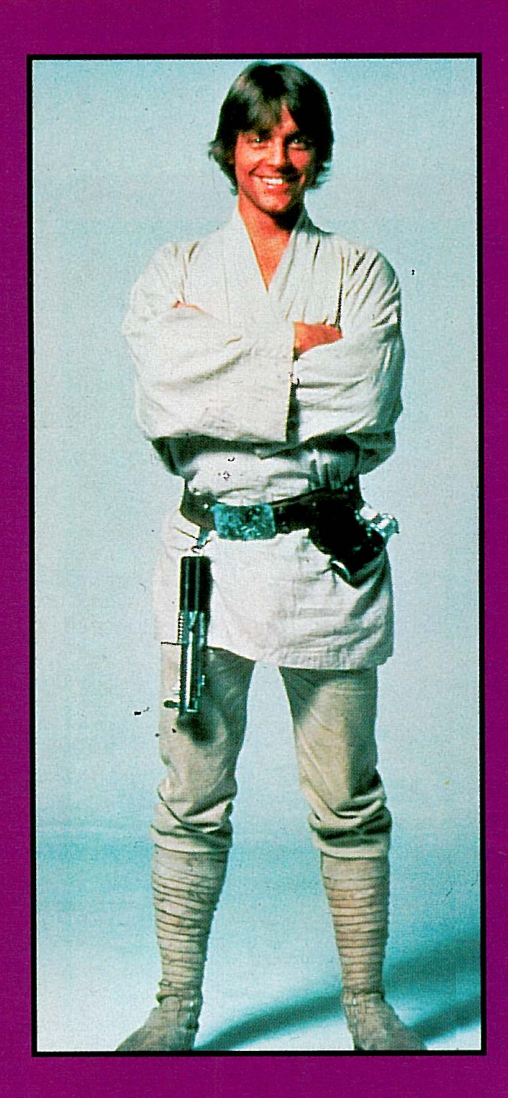
A long time ago in a galaxy far, far away....

STAR WARS

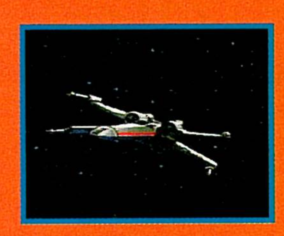
■ ...EL FINAL

"Desconcertado en medio de los aplausos y los gritos, Luke descubrió que no pensaba en su posible futuro con la alianza, ni en la posibilidad de viajar a la ventura con Han Solo y Chewbacca. A pesar de lo que Solo había sostenido en sentido contrario, descubrió que toda su atención estaba concentrada en la radiante Leia Organa.
Ella reparó en su intencionada mirada, pero esta vez se limitó a sonreir...".





LA LEYENDA DEL ALA-X (X-WING)



Sin duda uno de los símbolos que han quedado para siempre es el Ala-X de la rebelión que en mil y una afrentas derrota a los toscos TIE Fighters imperiales.
Para que lo sepáis, su verdadero nombre es "T-65C-A2 X-Wing, Space Superiority Fighter" y posee una serie de características dignas de mención.
Por un lado, y de ahí su nombre, la nave es capaz de extender sus alas en forma de "X", lo cual le permite abarcar un mayor campo de tiro. Cuando el "Ala-X" entra en acción, la posición horizontal de sus alas se transforma, abriéndose y activándose para el combate.



En cada ala posee un cañón láser muy potente que dispara alternativamente para evitar sobrecargas de energía, así como dos lanzadores de fotón. Estos últimos serán los que tenga que utilizar Luke en el ataque final sobre la Estrella de la Muerte.
El "Ala-X" es un caza mono-piloto al que se puede incorporar un androide, preferiblemente una unidad R2, que haga las veces de computadora de navegación. Puede alcanzar la velocidad luz.







Pero la cosa explota cuando nos trasladamos al comienzo del juego/película, con la música y las letras del original perdiéndose por el infinito. Esta es, precisamente, una de las constantes del juego: la comparación continua entre el original y el cartucho.
"Super Star Wars" es así, un homenaje fiel y muy logrado de la película, que ha llevado hasta sus últimos extremos la imaginería del original. Toda la







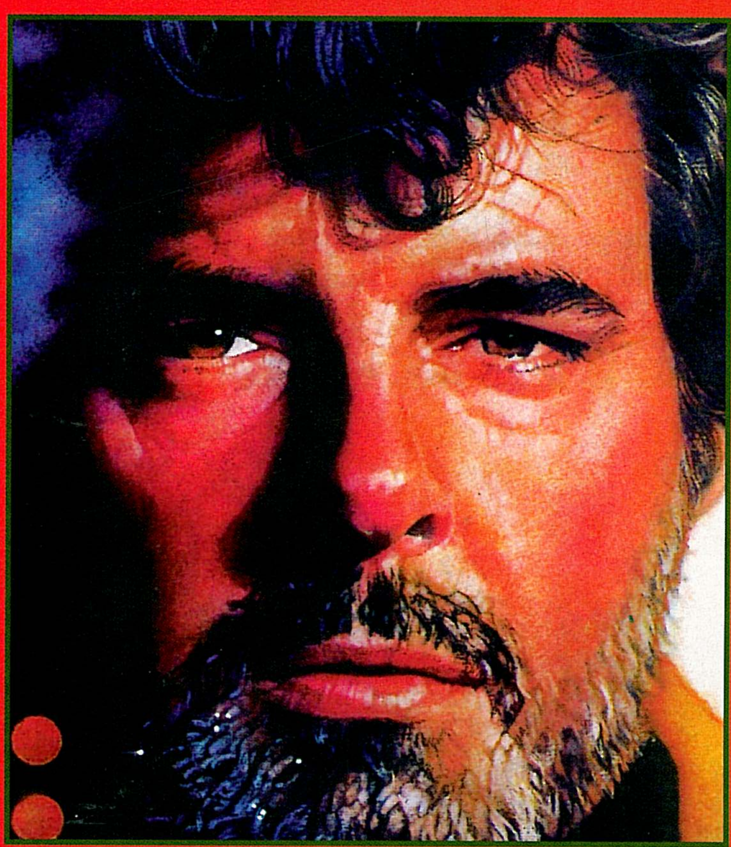




GEORGE LUCAS:

EL PADRE DE LA CRIATURA

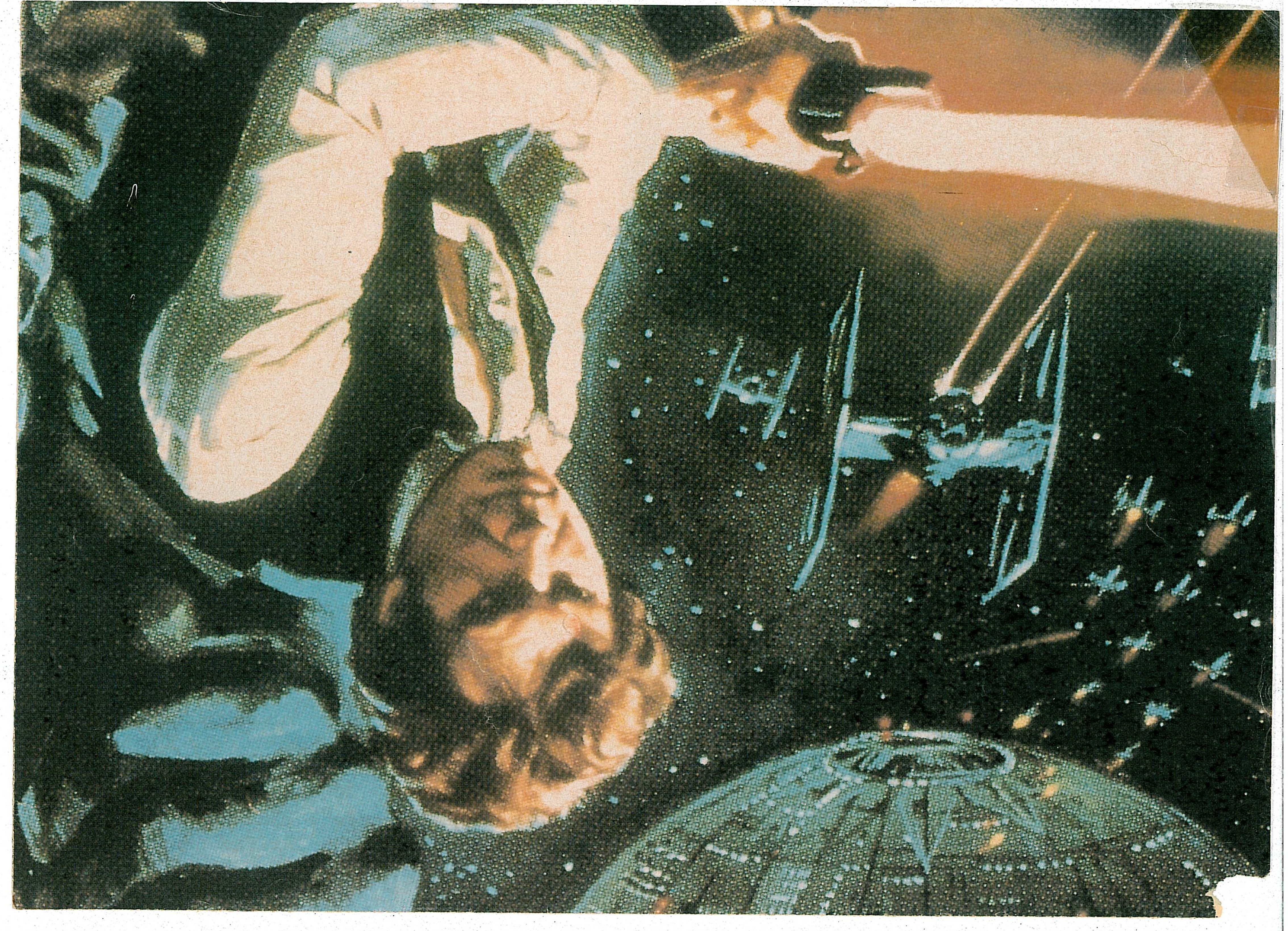
Este californiano, nacido en un pueblo llamado Modesto en 1944, es el artífice de "Star Wars" y toda la mitlogía que le ha rodeado.
"Star Wars" es un fenómeno sociológico que, sin duda, ha marcado a todas las posteriores producciones fantásticas. Desde su estreno, el 25 de Mayo de 1977, ninguna otra historia ha mantenido intacta la llama que le dio vida y, prueba de ello, es que aún hoy, 16 años después, se siguen realizando todo tipo de versiones y vendiendo objetos derivados de la película.
"Star Wars", también, es un filón inagotable.

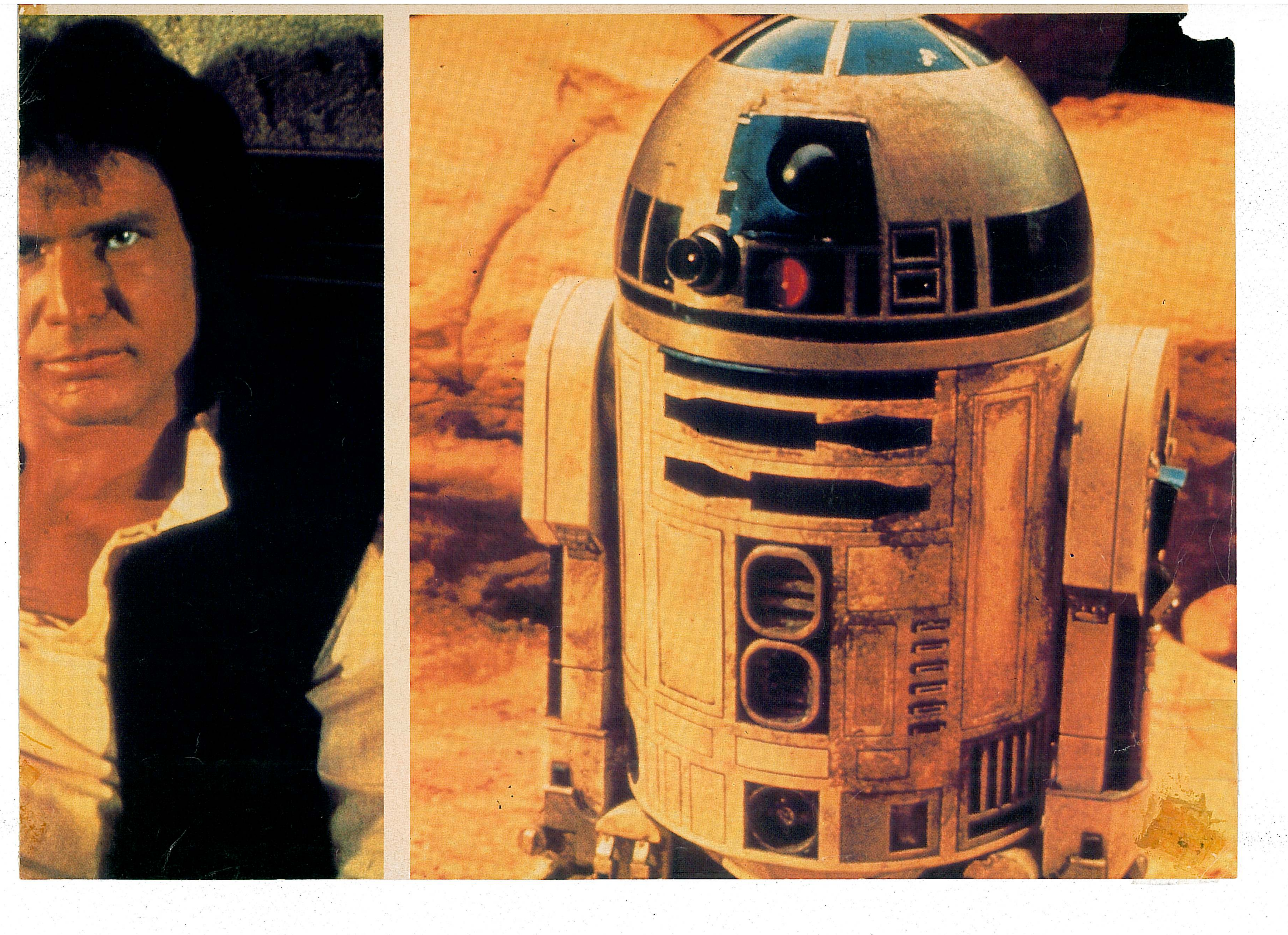


EL GENESIS

George Lucas contaba con tan sólo 20 años cuando decidió escribir "Star Wars". Aquella primera sinopsis de "Star Wars" constaba de 13 páginas y decía: "Esta es la historia de Mace Windu, un sacerdote Jedi-bendu de opuchi, emparentado con Usby C.J. Thape, discípulo padawaan del famoso Jedi".
Evidentemente, en esos momentos ya era famoso y volvía de hacerse notoriamente millonario con una película: "American Graffiti".
Convencido de que el mundo necesitaba cuentos de hadas, George Lucas se decidió a inventar una historia de ladrones, héroes y princesas. Mezcló el aspecto tradicional con las modernas historias de ciencia-ficción. Ahora faltaba el título... y le vino a la cabeza "Star Wars".
La primera versión del guión, que terminó a finales de Mayo de 1974, era tan lamentable que fue recibido con cierta desilusión. Sin saber por dónde continuar se dispuso a comenzar por la mitad, estructurándolo en forma de trilogía. Es evidente que esto no se lo contó a nadie.
A finales de Mayo de 1975 acababa una nueva versión, titulada: "Adventures of the Starkiller. Episode One of the Star Wars". Más tarde, "Starkiller" pasó a denominarse "Skywalker" y los personajes comenzaban ya a tomar la forma que todos conocemos.
El rodaje, para terminar, se inició el 25 de Marzo de 1975 y George Lucas no podía imaginar, a diferencia de lo que mostraba el documental "The making of Star Wars", que comenzaba su último rodaje como director. Un rodaje que, sin exagerar, casi termina con su vida.
Tras la penosa experiencia en la realización de "Star Wars" y el éxito tan monumental que ésta tuvo, decidió dejar de dirigir para dedicarse exclusivamente a la producción, escribiendo historias para que otros las plasmaran en la pantalla.
A partir de ahí surgieron nuevas ideas que todos, imagino, conocéis.



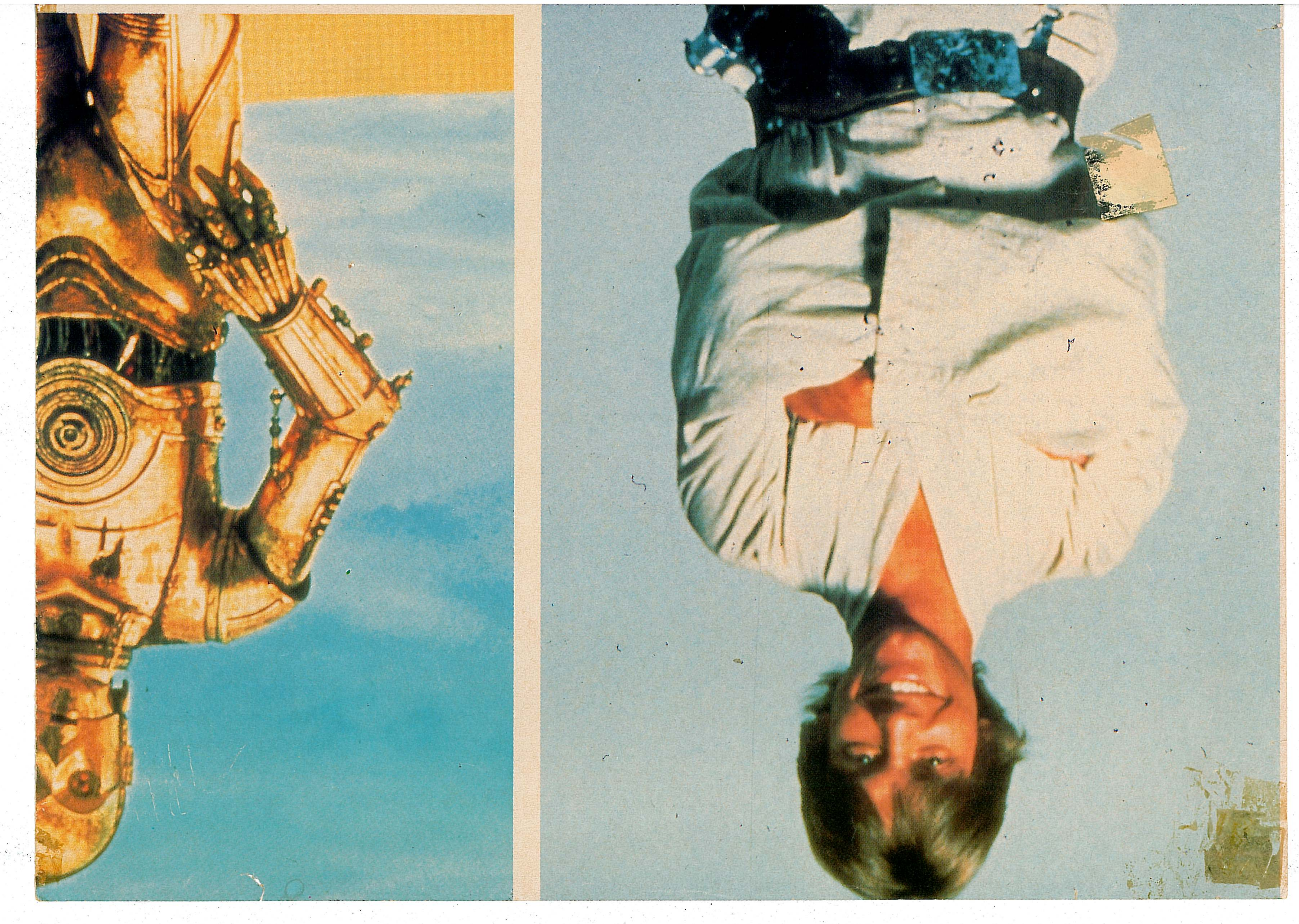







ERBE


OK
CONSOLAS
TM




OK
CONSOLAS


SUPER
STAR
WARS

LA BANDA SONORA DE JOHN WILLIAMS

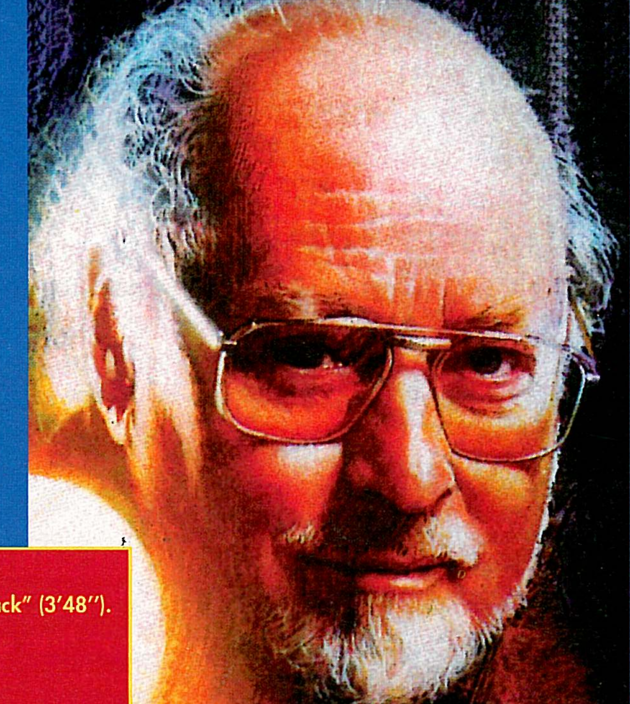
"Star Wars" pasa, sin duda, por ser la merecida película que ganó, en el año 1977, el Oscar a la mejor Banda sonora. Su compositor, John Williams, se aupaba, así, hasta el primer puesto en el "ranking" de compositores con un trabajo tan épico como la película.

Para no ser menos, los señores de Lucasarts, han aprovechado las posibilidades de la "Super" para versionar, con todo lujo de instrumentos, las melodías originales.

La banda sonora original de "Star Wars" fue grabada en los estudios Burbank de California entre los días 5 y 16 de Marzo de 1977. Con el tiempo, aquél disco original se convirtió en la composición musical más escuchada de la historia.

Motivos no le faltaban.

A continuación os doy una lista de temas, con su nombre original y su adaptación al cartucho de SNES.



TEMAS DEL JUEGO	TEMAS DEL LP ORIGINAL
"X-Wing Fighter"	"Ben's death and TIE fighters attack" (3'48'').
"Fanfare 1, 2 y 3"	"Imperial attack" (6'10'').
"Strings"	"Prince's Leia theme" (4'18'').
"Death Star explode 1, 2 y 3"	
"Battle"	"The last battle" (12'05'').
"Title theme"	"Main title" (5'20'').
"Little people"	"The little people Work" (4'02'').
"The desert and the robot auction" (2'51'').	
"Throne room"	"The throne room and end title" (5'28'').
"Cantina"	"Cantina band" (2'44'').
"Game over"	"The princess appears" (4'04'').

Evidentemente no todos los temas tienen la misma duración del original pero, a modo de nota, haced el favor de escuchar en la fase 3º el tema "Little people" o en la pantalla de presentación "Throne room". Exquisito.

esencia de la mitología de Lucas ha sido transportada hasta el cartucho, por músicas, gráficos, efectos de sonido y perfecciones técnicas.

El "MD-7", por ejemplo, ha sido utilizado, que no abusado, con unas fases, las del "Landspeeder", que más que jugables son espectaculares e impresionantes.

Los exteriores del Sandcrawler, aunque no eran enseñados en la película, han quedado imponentes y magníficos, mastodónticos, y Mos Eisley trasmite esa sensación de lugar perdido de vicios varios.

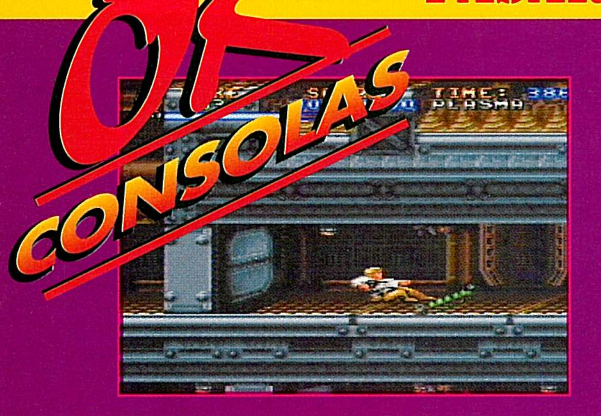
Y así podríamos seguir hasta el infinito, enumerando cosas





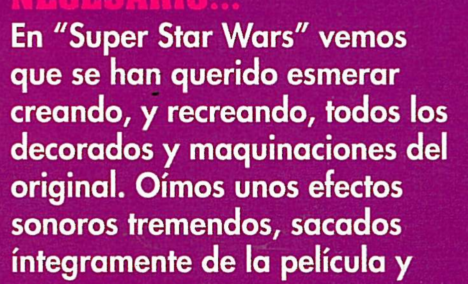









buenas que se han cogido, con todo el derecho del mundo, para satisfacer la necesidad que teníamos ciertos seres de revivir las aventuras del joven Luke en su particular lucha contra el Imperio.



TAN OBVIO COMO NECESARIO...



En "Super Star Wars" vemos que se han querido esmerar creando, y recreando, todos los decorados y maquinaciones del original. Oímos unos efectos sonoros tremendos, sacados íntegramente de la película y unas músicas que no os podéis imaginar las cotas de perfección que alcanzan.

Después, ahondando en la historia, vemos que la esencia ha sido mantenida. La lucha del bien contra el mal con princesas y héroes que lo dan todo por una causa.

"Super Star Wars" es un homenaje vivo a la película que fue capaz de romper todos los moldes del cine moderno, demostrando el porqué de su éxito y la frescura de una historia que nunca, jamás, quedará anclada en el tiempo.

LOS EFECTOS SONOROS DE "SUPER STAR WARS"

Otro de los detalles que hacen grande a este cartucho es la intención de plasmar la esencia de la película en unos cuantos bites cuadrados. El resultado, a excepción de algunos FX creados "a posta", ha sido la consecución de algunos sonidos verdaderamente calcados de la película. Ahí van algunos.

El sonido de la espada de luz, tanto al activarse como al utilizarse ("Saber on"." Saber swing"), el deslizador de las arenas (Landspeeder) al acelerar o frenar ("Speeder 1... 30"), los láser de la pistola de Luke ("Blaster 1 y 2") los alaridos de Chewbacca ("Chewie yell"), las terroríficas pasadas de los TIE Fighters ("TIE Fighter"), los entrañables "beeps" de R2-D2 ("Droid 1 y 2"), los guturales berridos de los Moradores de las Arenas ("Sand people"), el abrir y cerrar de puertas en el Sandcrawler ("Door up, down"), los esperanzadores designios del espiritualizado Obi Wan Kenoby hacia Luke ("Use the force Luke"), y el oscuro respirar de Darth Vader ("Vader").

Por cierto ¿a qué no sabéis cómo se las apañaron los técnicos de sonido de "Star Wars" para crear el efecto del rayo láser? Pues mirad. Se fueron a un desierto, para evitar ruidos no deseados, armados con una grabadora y una llave inglesa. Buscaron un cable metálico, de esos que sujetan postes de teléfonos, y lo golpearon con la llave inglesa. Ese ruido que despedía fue el que utilizaron para los lásers. ¿Qué os parece?





LOS HEROES



LUKE SKYWALKER

Nacido en el planeta Tatooine trabaja en la plantación de su tío Owen Lars, aunque su mayor aspiración es poder incorporarse a la rebelión como piloto de combate. Su vida cambiará con la llegada de dos androides.
En el juego, Luke Skywalker, puede manejar cinco tipos de pistola y el sable láser que perteneciera a su padre Anakin. Su relación con Obi Wan será decisiva en el aprendizaje de "la fuerza".





PRINCESA LEIA

Senadora de la extinta república regresaba a Alderaan cuando fue capturada por las fuerzas Imperiales. Los planos secretos de la Estrella de la Muerte, introducidos en una unidad R2, serán el arma definitiva que permita a las fuerzas de la alianza auparse con la victoria final.
No podremos manejarla en el juego. Puede decirse que será un elemento decorativo del cartucho.
R2-D2 Legendario robot, las unidades R2 son capaces de tomar el mando en los Ala-X a modo de computadora de navegación. Sus "beeps" son tremendamente extraños pero aún así C-3PO es capaz de comunicarse con extrema fluidez. En sus interior se encontrarán los datos sobre los planos secretos de la Estrella de la Muerte.



HAN SOLO

Contrabandista y caradura espacial, Han Solo sólo confía en "la fuerza" de su láser y será una pieza clave en la victoria de la rebelión.
No es capaz de luchar por ideal alguno si no hay dinero de por medio.
En el juego puede manejar las mismas armas que Luke, a excepción, claro está, de la espada de luz. Por cierto, nadie sabe donde pudo nacer...



CHEWBACCA

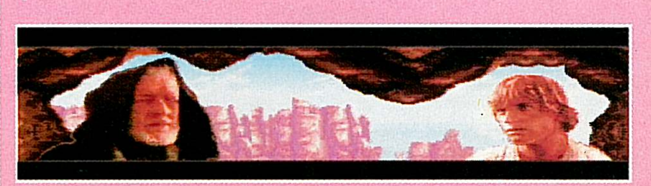
Perteneciente a la raza de los Wookies, este bonachón ser de más de dos metros de altura, es el co-piloto inseparable de Han y su Halcón Milenario.
Increiblemente, y a pesar del idioma que utiliza, es capaz de comunicarse con Han Solo a base de graznidos y derivados.
Podremos jugar con el en determinadas fases y, quizás, es el menos manejable de los tres. Las armas que puede utilizar son las mismas de Han Solo.



OBI WAN KENOBI



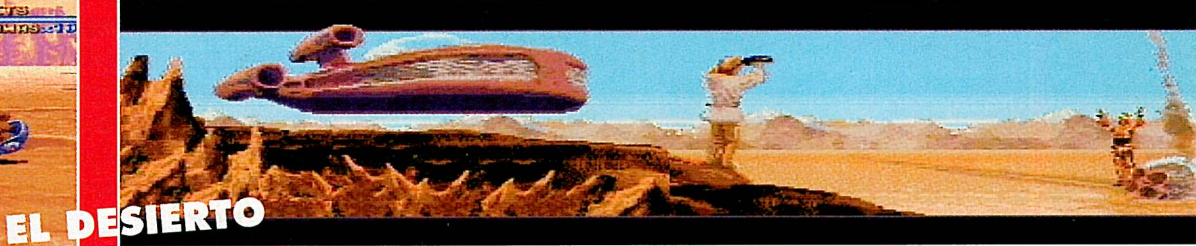
Antiguo caballero Jedi, tuvo que refugiarse en los desiertos de Tattoine para evitar las represalias del imperio. Fue el maestro que llevó a Anakin Skywalker, padre de Luke, hasta los caminos de la fuerza antes de que éste cruzara el reverso tenebroso y se convirtiera en Darth Vader.
Precisamente a manos de aquél morirá Ben antes de que el Halcón Milenario pueda escapar de la Estrella de la Muerte. Será él quién te dé la espada de luz...



LOS ESCENARIOS DEL CARTUCHO

■ TATOOINE ■





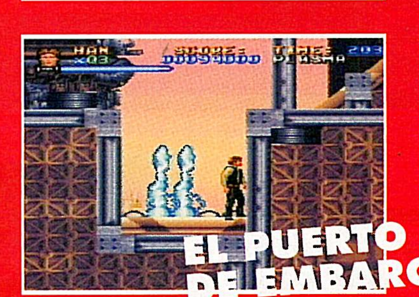
EL DESIERTO



EL SANDCRAWLER



LA CANTINA



EL PUERTO DE EMBARQUE

■ LA ESTRELLA DE LA MUERTE ■



EL HANGAR



EL MODULO PRISION



ATAQUE FINAL



EL GENERADOR DEL CAMPO DE TRACCION





"Star Wars" nunca envejecerá ni morirá por que su historia es, precisamente, la esencia de lo que nos mueve. Además, por ser la primera, tiene el privilegio de ser eterna.
"Super Star Wars" es un ejemplo a seguir, cartucheramente hablando, y puede presumir de ser el producto más fiel de la película. George Lucas lo quiso así.

J.L. "SKYWALKER"

VALORACION

JUGABILIDAD	95
MOVIMIENTOS	95
GRAFICOS	96
SONIDO	97
ORIGINALIDAD	95
TOTAL	95

LA GRAN CARRERA

OK Pasarela: OUT RUN
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1 ó 2.

Uno de los juegos de coches más legendarios de todos los tiempos hace su aparición en Game Gear. Si quieres sentir la emoción de pilotar un Ferrari por todos los estados de la Unión no te resistas a este clásico.

EXITO POR ANTICIPADO

'Out Run' apareció inicialmente para máquinas recreativas y no pasó mucho tiempo hasta que se convirtió en una de las más populares 'coin op' de todos los tiempos. La espectacular animación, los gráficos coloristas y ¿cómo no?, la estupenda música, fueron la garantía que aseguró el éxito de este programa.

En consolas ha ocurrido exactamente lo mismo y la versión de Game Gear ha sido cuidada al máximo, respetando las características de la máquina original y aprovechando al máximo las capacidades de la Game Gear.

El juego, como ya deberíais saber, consiste en una carrera contra reloj por los Estados Unidos. Se puede jugar contra otro jugador, contra la máquina o sólo. A lo largo del juego, se recorren diferentes escenarios ambientados todos ellos espléndidamente. Las orillas del mar, los riscos, el desierto, los suburbios de la ciudad, son algunos de los decorados que tendremos oportunidad de contemplar.

Cada parte del mapa tiene sus dificultades concretas, curvas cerradas, obstáculos en la carretera, conductores temerarios, camiones imposibles de adelantar, etc.

IMPRESIONES FAVORABLES

Son las que transmite este 'Out Run' a todo el que juega con él. La sensación de velocidad, el punto justo de adicción, los gráficos y todo el aspecto en conjunto son realmente prometedores. La única lástima, es que la mayoría de nosotros sólo tendremos esta oportunidad de conducir un Ferrari.

M.L."THE JOKER".



T.M.H.T, THE HYPERSTONE HEIST

PIZZAS Y MUTANTES

OK Pasarela: T.M.H.T, THE HYPERSTONE HEIST
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Konami.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 3. Fases: 5





Saltando una vez más a la palestra de lo irremediablemente cotidiano, nuestras verdes y mutadas amigas, han tenido que hacer acopio de toda su fuerza para lograr traer de nuevo la isla de Manhattan, estatua de la libertad incluída, al lugar del que fue robada por aquél que todos sabéis y conocéis...

En las previsiones de nuestras valientes tortugas no entraba ni por ensueño el tener que recuperar el barrio de Manhattan, estatua de la libertad incluída. Sus planes hacía tiempo que dejaron de ser suyos, ahora estaban dirigidos por aquel que es su maestro desde varias aventuras atrás. Todo lo que sabían, era obra suya, por eso, debían cumplir la máxima de luchar contra el mal allá donde fuese necesario.







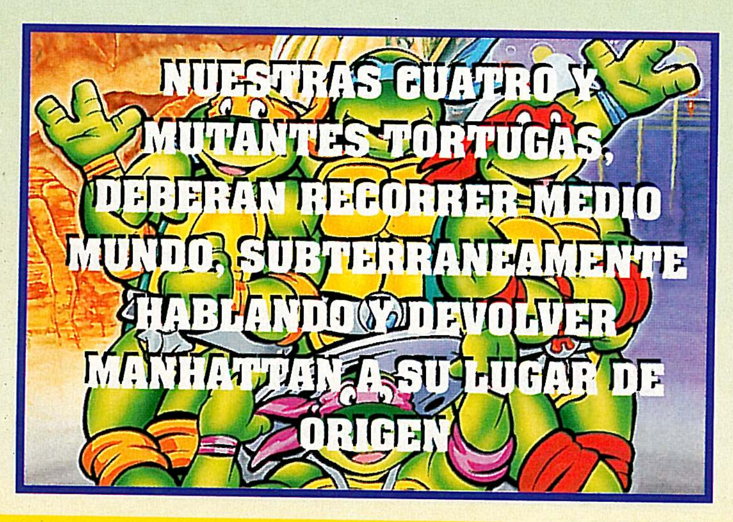

Las tortugas están megadecididas a combatir el mal donde sea para devolver todo, hasta la isla de Manhattan, a su sitio.




EN COLUMNA DE A DOS

El mundo consolero conocido, se pone de gala a la hora de recibir la última aventura que para la "dieciseisbitera" de Sega se ha producido. Como era de esperar, nuestras amigas no van a dejar pasar la oportunidad de recrearse en todas las suertes posibles con tal de firmar con una buena paliza al enemigo de turno.

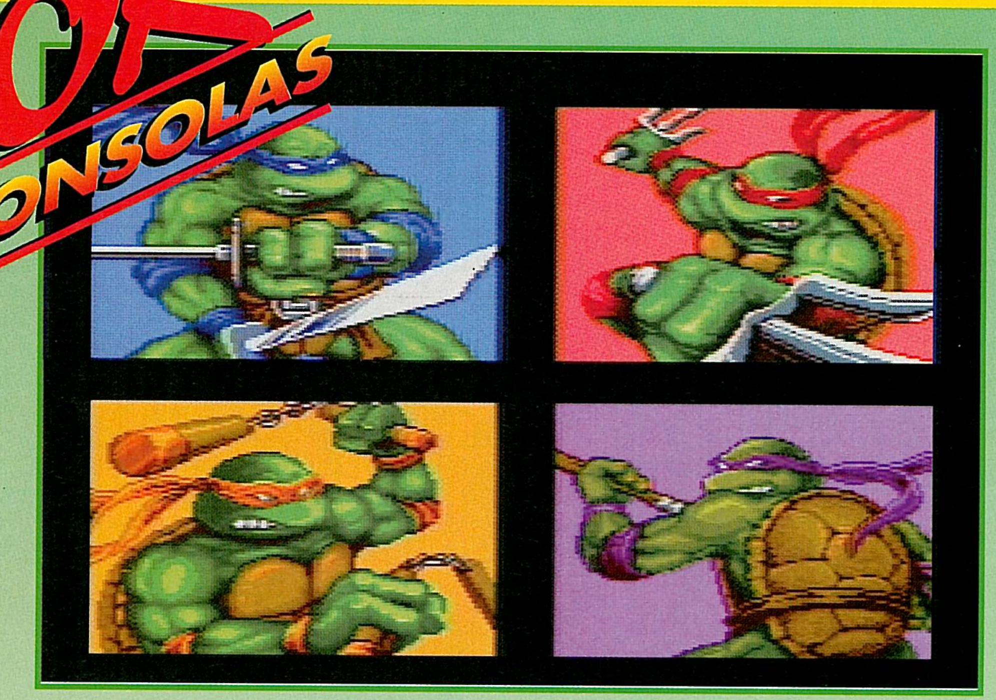
Donatello, Rafaello, Michelangelo y Leonardo, dejan a un lado su menú de pizzas preferido y se disponen a cruzar medio mundo terráneo y subterráneo con el único y encomiable fin de restablecer la normalidad al país. Sus armas son por todos conocidas. Buen dominio de las artes marciales y experiencia probada en algún que otro objeto de contundencia fatal.



Podréis saborear tal aventura, bien en plan protagonista, o compartiendo los laureles del éxito con algún amigo acelerado que se atreva a ponerse a los mando del segundo pad de control. Con las mismas y en columna de a dos, seleccionaréis a dos de nuestras mutantes y os dispondréis a penetrar en un sobrecargado escenario de vileza, bajeza y otros adjetivos varios.

MAQUINA DE FOTOS

Como si de los invitados "fantasmas" de una comunión se tratará, los enemigos aparecerán por cualquier parte




Con sus armas prontas nuestras tortugas recorrerán todos los escenarios de tu Mega Drive buscando a los responsables de semejante robo.











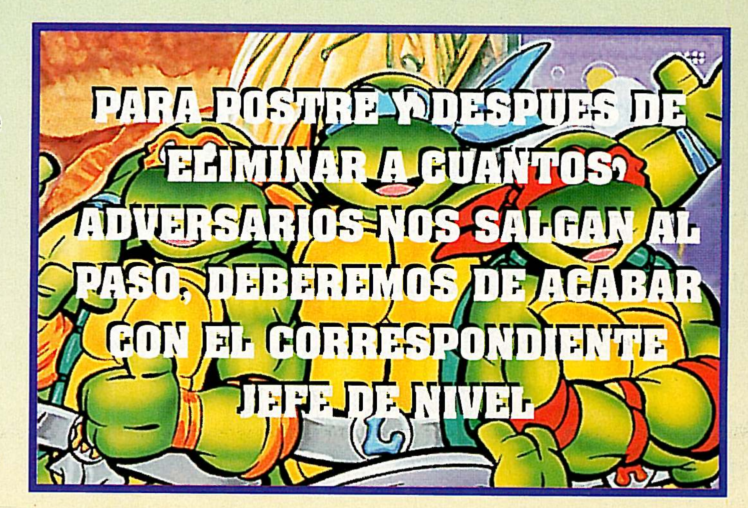


del laberinto con funestas pretensiones. Algunos tendrán un aporte único de puños y patadas, pero en su mayoría gozarán de un amplio elenco de golpes y armas secretas. A todo esto, Donatello, Rafaello, Michelangelo o Leonardo, deberán defenderse de sus ataques y aplicarles la ley del Talión, ojo por ojo y patadita en la espinilla por...

Menos mal que no se han dejado ninguna de sus armas preferidas en casa y pueden lanzar combinaciones de golpes fantásticas y a la vez, protegerse de las contínuas andanadas de sus acérrimos adversarios. Y de lo malo, éstos son seres humanos que se despedirán de la vida haciendo explosionar sus cuerpos para evitarse complicados interrogatorios de las fuerzas del orden.

En cambio, por algunas fases del juego te encontrarás malandrines que salen de las profundidades "cloaqueras" del laberinto y que, como engendros de "aliens" se lanzarán sobre tí en menos que croa una rana.

Pero aún no te hemos contado lo mejor de todo. Después de acabar con la muchedumbre de atacantes de



cada fase, como postre, te espera un jefazo de nivel que te las hará pasar canutas a poco que le des oportunidad. Me temo que deberéis gozar de sacos de paciencia para lograr acabar con él pero, yo no encendí esta consola ni puse este cartucho... tú sabrás.

A FAVOR

Por otra parte, y para que veas que no todo son elementos humanos o mecánicos echándose sobre tus cansadas espaldas, podrás recoger pizzas por el camino. Así de fácil, uno se agacha y con un par de mordisquitos se recobra de tanta paliza recibida.

Varios objetos como por ejemplo las cajas de explosivos, podrán sacarte de situaciones difíciles con sus sorpresivas explosiones y, por si fuera insuficiente la ayuda recibida, recogiendo unas cajas con el dibujo de una bomba, os convertiréis en un molino "repartetortas" de color verdoso. Pero, la pregunta sigue en el aire, ¿podrás acabar con todo: con los perros metálicos, robots teledirigidos y ninjas? De tu habilidad depende, muchachote.

La ciudad de Manhattan espera que su equipo favorito de tortugas mutantes, si es que hay otro para comparar, les devuelva a sus casas sanos, salvos y con las devoluciones de la renta cobradas. ¡Así sea!

MAXIMA RENTABILIDAD

Si algo se debe destacar en este cartucho es la acción trepidante y frenética en algunas fases, lo que nos lleva a conseguir una máxima rentabilidad de golpes



con un mínimo movimiento de mandos. Aventurarse en los peligros que siempre acompañan a nuestras "pizzeras" preferidas, es siempre un divertido riesgo que no se puede rechazar.

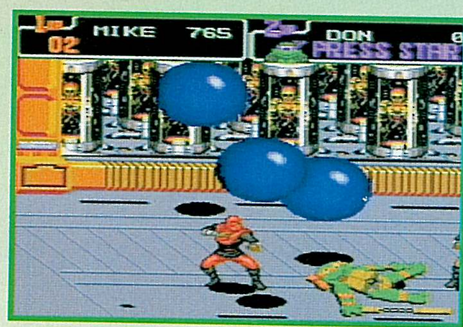
ALICIA "APIRO".











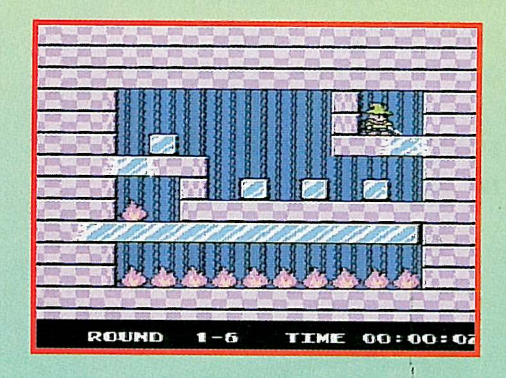


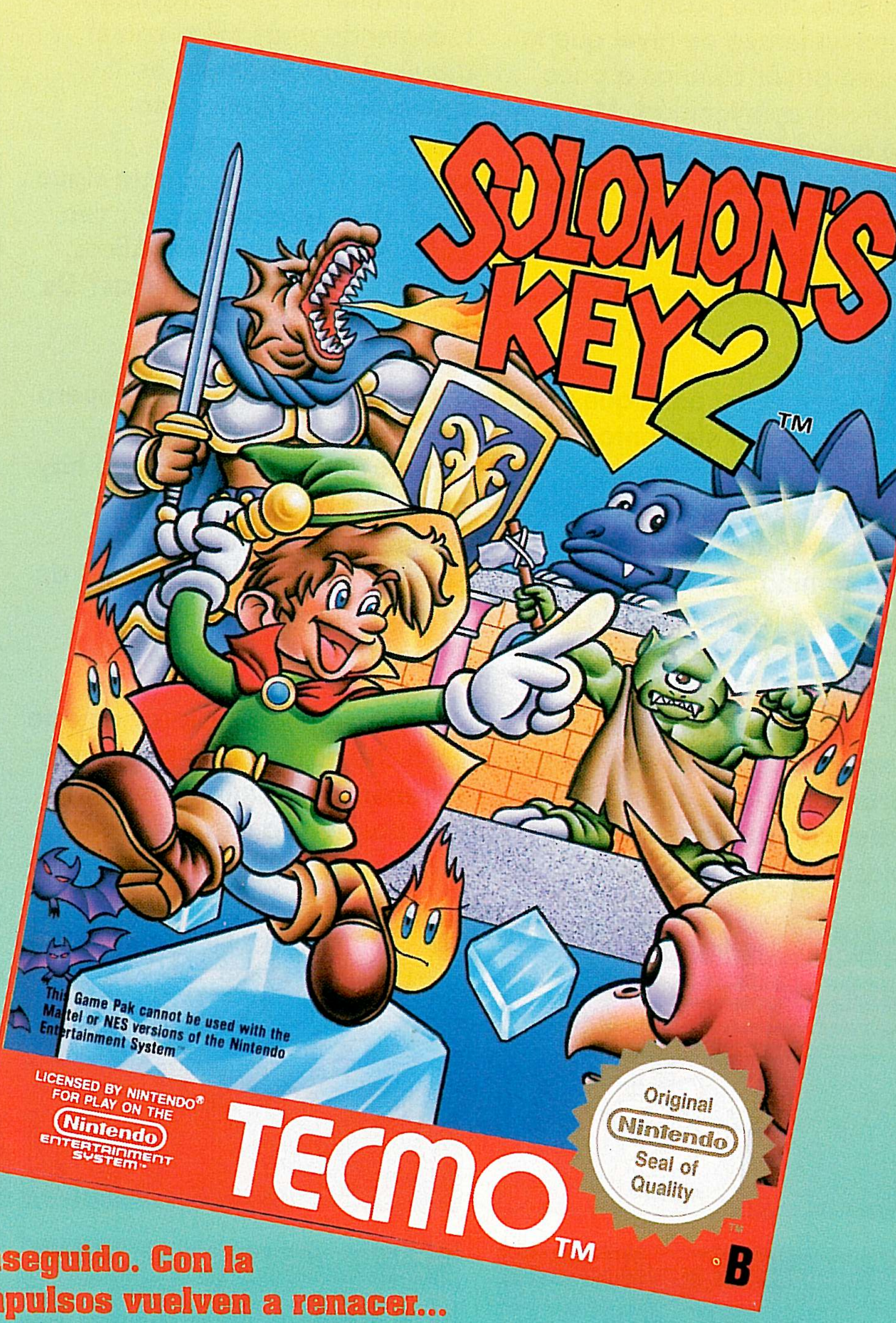






OK Pasarela:
SOLOMON'S KEY 2
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Tecmo.
Compañía: Spaco S.A.
N. de jugadores: 1.
N. Fases: 10





La cosa de poner ladrillos en pos de una mansión habitable ha sido siempre uno de los logros que el hombre ha conseguido. Con la llegada de este juego, los impulsos vuelven a renacer... ¡y de qué manera!

PONIENDO Y QUITANDO

UN MUNDO MEJOR

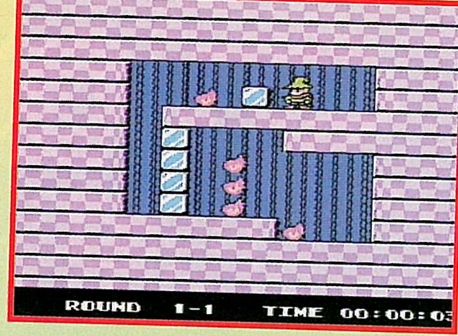
Con la llegada del gran "buitrón" se hicieron realidad los designios de los magos, que hablaban de una época de maldad contenida en todas las tierras donde habitaba Salomón.

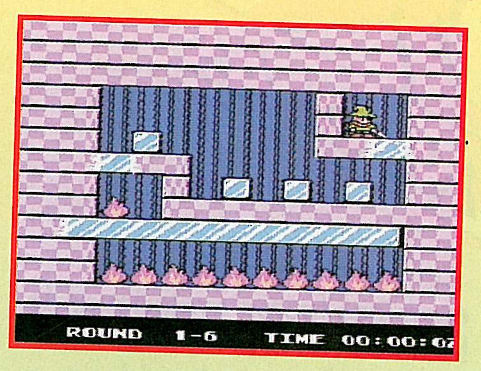
Este ser, ya ducho en la cosa de hacer bondades, pero parádojicamente es un chaval decidió poner las cosas en su sitio, como mandan los cánones de la cosa jugable.

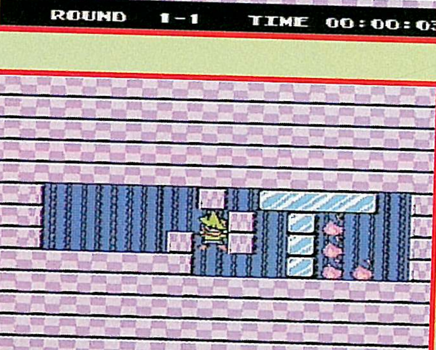
DIVERTIDO...

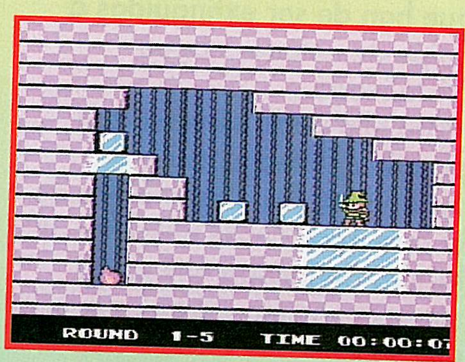
"Solomon's Key 2" es una continuación de un cartucho que hizo acto de presencia en ordenadores y consola, más concretamente para Game Boy. La cosa era sencilla: al mando de una barita, el protagonista debía deshacerse de las malas presencias mediante la consecución alegre y detallada de unas llaves que le abrían las puertas de la fase.

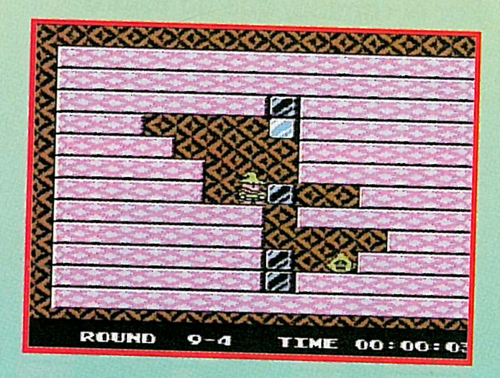
Amparándose en su habilidad creadora debía obstaculizar el paso de lo que viniera mientras no quitaba el ojo del huracán, léase salida.











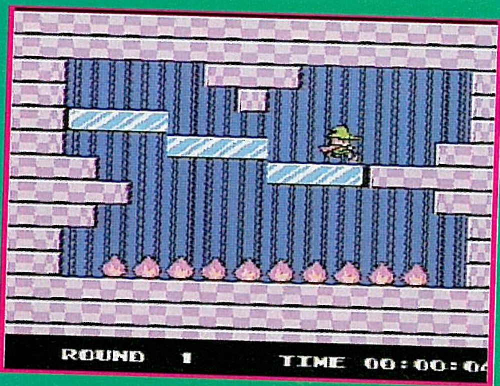


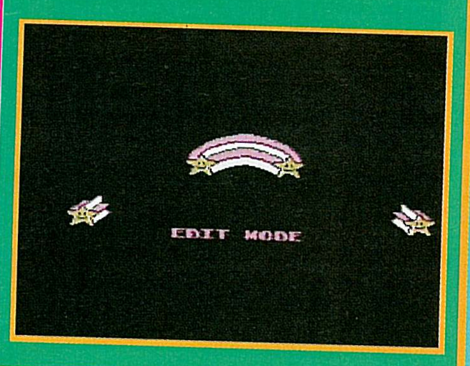
Con Solomon´s Key 2, el jugador puede diseñar sus propios niveles, en pocas palabras y como diria nuestro entrañable Gianluca Pagliuca: a gusto y piaccere.

EL MODO "EDIT"

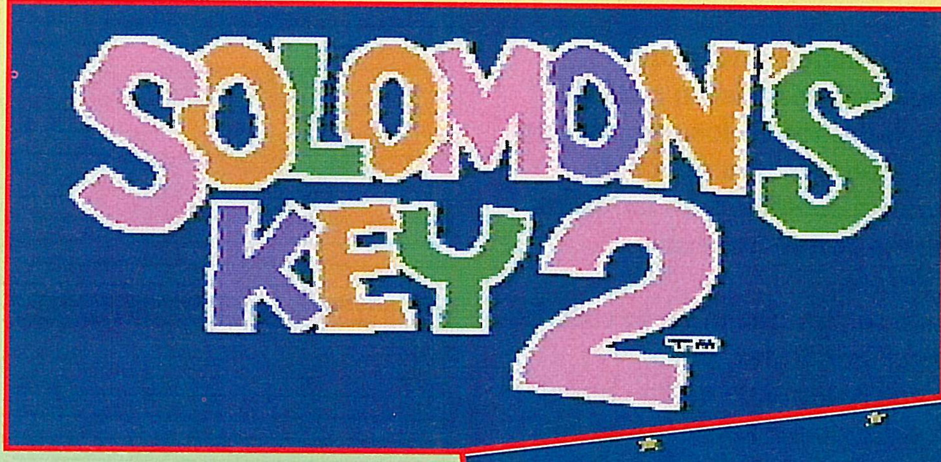
Por obra y gracia de los señores de Tecmo la masa jugadora podrá diseñarse sus propios niveles a la vez que se divierte. La cosa es facilísima de manejar y por suerte permite catalogar al cartucho "como algo infinito", en cuanto a fases se refiere.











Con los meses o años, sus enemigos fueron evolucionando hasta convertirse en unas llamas que han de ser extinguidas a golpe de helado... agua cristalizada.

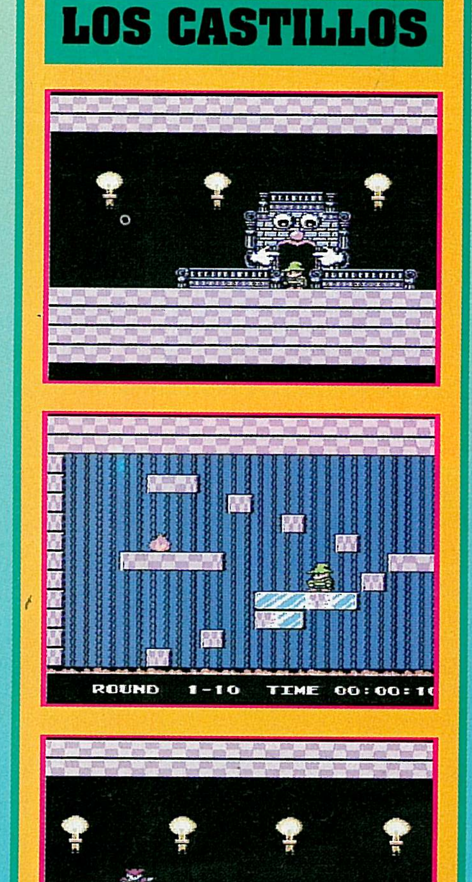
Para ello debe moverse con prontitud/inteligencia para aprovechar los altos y bajos de la fase para desde allí crear una formación helada que caiga sobre el enemigo, traidor o lo que sea.

Para más "inri" el usuario tetrajugable puede diseñarse sus propios niveles a medida, para no perder el ritmo inherente a este tipo de cosas que se juegan rápidamente. Opción, que quede claro, es que deja manejarse con rapidez y alevosía... ¿o no era así? Por el camino, que no estará plagado de enemigos, por tanto, tendremos que poder



Si tienes la mente clara y preparada y eres ágil con el pad, éste puede ser tu gran juego.

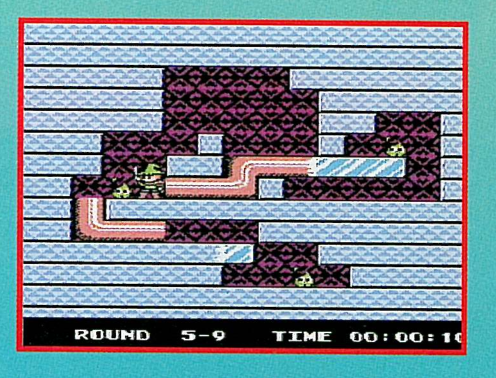
LOS CASTILLOS



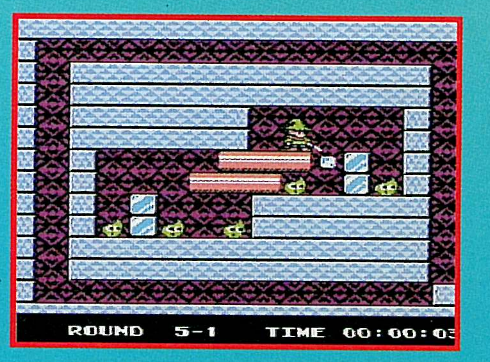




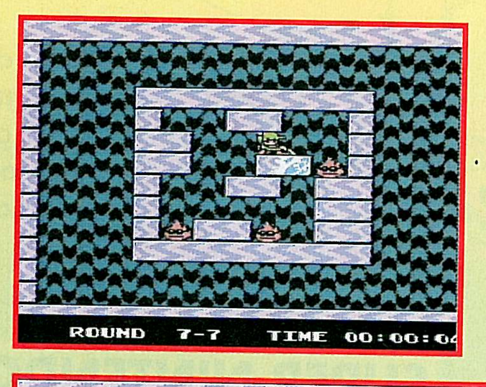


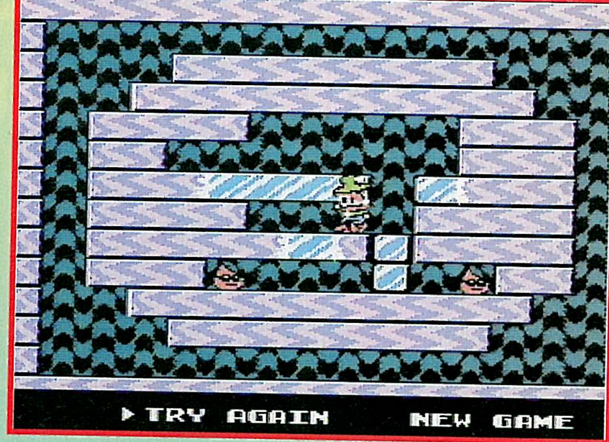












todo tipo de conjunciones lógicas y adentrarse en la arena del juego con total seguridad.

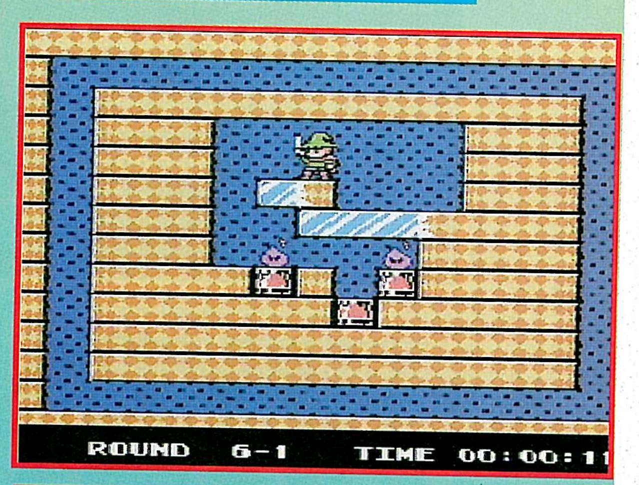
A LADRILLEAR

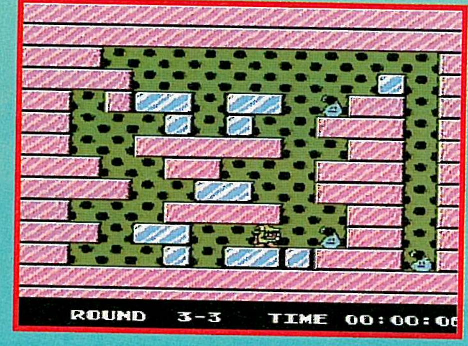
Como ya dije en otras ocasiones, el juego dejará jugarse con facilidad, será bonito por que no necesita mayor calidad y, sobre todo, poseerá en las mentes "Nintenderas" un "algo" que le hace especial, de nombre "Option edit"...

Que lo disfrutéis. Una gran segunda parte que os merecéis por el simple hecho de aguantar mis comentarios...

I.M. "PREDATOR"

Con Solomon's Key 2 los problemas no faltarán en tu NES.











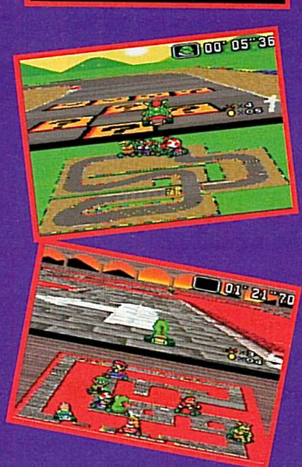
Los trucos necesarios para acabar los correspondientes juegos, en el momento de llegar hasta nuestras páginas, vienen más disfrazados que un gaditano en plenos carnavales. Si no fuera porque tenemos un equipo de "consolegas" que nos mandan cientos y miles de soluciones, ¿quién podría saber cómo acabarse un juego sin llegar a la desesperación?

SUPER NINTENDO

THE TRICK

SUPER MARIO KART



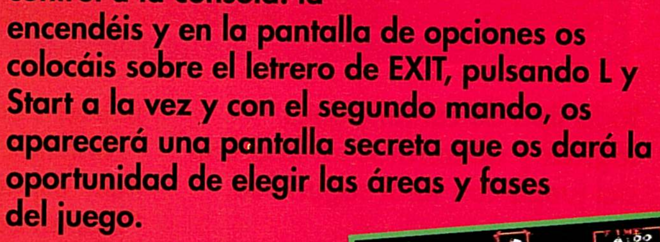


David Rodriguez Muñoz de Barcelona, nos remite este fantástico truco para la carrera más alucinante del momento. Si queréis que vuestro vehículo reduzca su tamaño considerablemente, no tenéis más que seguir los pasos siguientes : pulsar Y y A a la vez cuando estéis en la pantalla de selección de coche.

SUPER NINTENDO

THE TRICK

SUPER GHOULS`N GHOSTS



Nuestro amigo Jordi Rodriguez de Hospitalet (Barcelona), nos dice que si conectáis los dos pads de control a la consola: la encendéis y en la pantalla de opciones os colocáis sobre el letrero de EXIT, pulsando L y Start a la vez y con el segundo mando, os aparecerá una pantalla secreta que os dará la oportunidad de elegir las áreas y fases del juego.







MEGA DRIVE

THE TRICK

SONIC 2









Un amigo fiel como lo es Sergio Arroyo de Fuenlabrada (Madrid), no podía vivir sin decirnos cómo encontrar una sorpresa en la famosa segunda parte de las aventuras del erizo de Sega. Los más valientes ya podéis empezar a probarlo. Una vez que cojáis las siete esmeraldas del caos, coger cincuenta anillos en cualquier pantalla y saltar... ¡Procurar estar preparados y no os asustéis!

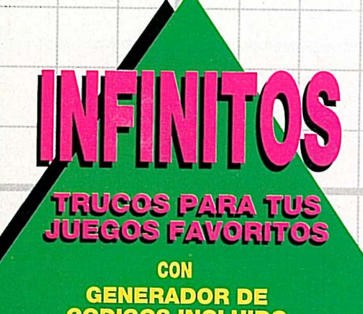
¡¡SERAS INVENCIBLE!!



*DISPONIBLE:

SUPER NES
MEGADRIVE
NES
GAME BOY

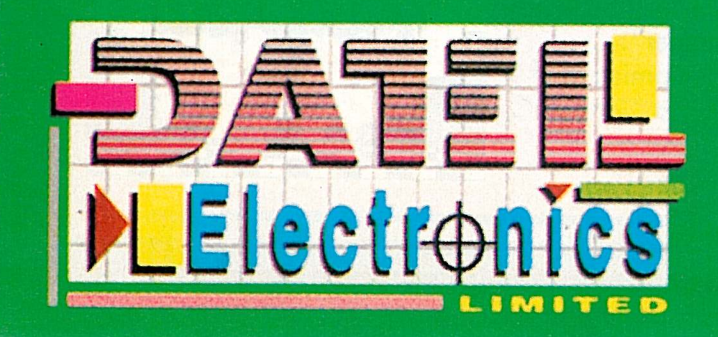
Sólo imagina, vidas infinitas,energía ilimitada, potencia sin límite o fuel y armamento extra. Conviertete en invencible con el cartucho Action Replay para tu **CONSOLA**.



Es muy fácil de usar - introduce el código para el juego que estás utilizando y ya está. Ahora podras jugar hasta alcanzar niveles que ni siquiera sabías que existían.

PRO VERSION ACTION REPLAY tiene incluído un **GAME TRAINER** que te permitirá buscar tus propios trucos para todos tus juegos...
MAS ENERGIA, VIDAS, NIVELES...

ACTION REPLAY NO ESTA DISEÑADO, MANUFACTURADO, DISTRIBUIDO O AVALADO POR NINTENDO Y SEGA



SUPER NES, NES, GAME BOY ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.
SEGA, MEGADRIVE IS TRADEMARKS OF SEGA.

PRO-IN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID

MEGA DRIVE

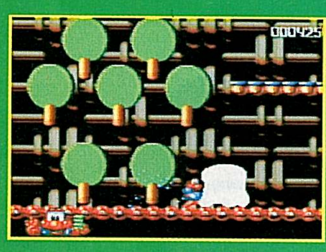


JAMES POND

Para que podáis pulular a vuestro antojo por cualquiera de estos tres niveles de los que os da las claves vuestro amigo Josep Medina de Barcelona, solamente tenéis que ponerlas y como se dice por ahí : ¡Ya está!



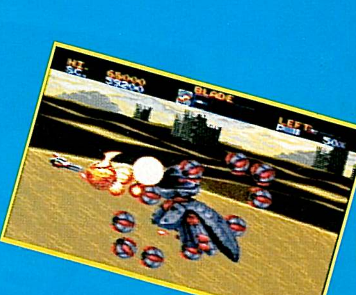
- NIVEL 1.- BTTIKLK.
- NIVEL 2.- TQJZLOK.
- NIVEL 3.- VLJKKTI.





MEGA DRIVE

THUNDER FORCE III



Para que obtengáis todas las armas en cualquier momento del juego, cuando aparezca la nave, pulsáis pausa, luego continuas dando diez veces al mando hacia arriba para, después, pulsar abajo y B al mismo tiempo y varias veces. Las armas irán apareciendo una tras otra y podráis disfrutar tanto destruyendo al enemigo como José Antonio Díaz Jiménez de Málaga.



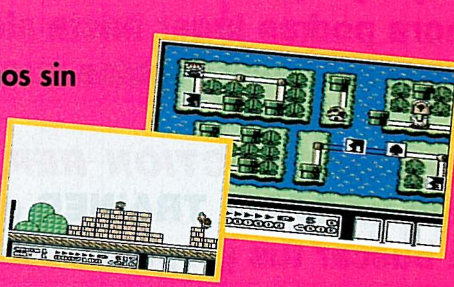




NINTENDO

SUPER MARIO BROS 1, 2 Y 3

Si tienes a tu disposición algún que otro elemento para completar juegos sin pasar demasiados apuros, estilo Game Genie, podrás utilizar esta serie de códigos que te serán de gran utilidad para llegar hasta los respectivos finales.
Es una gentileza de Víctor Monge Martínez de Guadalajara.



SUPER MARIO BROS.



VATOLE .- 8 vidas para Mario y 3 para Luigi.
SXIOPO .- Vidas infinitas para Mario y Luigi.
VEAZOA .- Comienzas en el mundo 2 directamente.



SUPER MARIO BROS. 2

SZNESXVK .- Vidas infinitas.
IUEPSZAA .- Comienza en el mundo 7.

SUPER MARIO BROS. 3

SLXPLOVS .- Vidas infinitas.
YPXXLVGE .- Mario puede utilizar cualquier objeto las veces que quiera.
TEUXKGAA .- Comienza el juego con Mario "Sleedgehammer".
IEUXKGAA .- Comienza el juego con Mario "Tanooki".



ESTE ANUNCIO PUEDE HERIR LA SENSIBILIDAD DE LOS PADRES

¿Te imaginas una GUIA donde puedas encontrar todos los juegos para consolas que hay en el mercado, con argumentos, características, dificultad, valoración... y hasta el precio?

¿Puedes imaginar que una GUIA así tenga más de 150 páginas a todo color?

¿Y si, además, añades unas páginas con consolas, accesorios y precios, y novedades?

¿Te lo imaginas?

Pero lo que no te puedes imaginar es el precio:

¡175 Ptas!

¡Corre al quiosco antes de que se agote!

GAMES/CONSOLAS

Guía de compras de juegos para consolas

GAMES/CONSOLAS

Enero de 1993

Guía de compras de juegos para consolas





C.G.A.


VEN AL MOGOLLON
BATTLETOADS
TRADEWEST
¡ES LA GUERRA!
"BATTLE TOADS"
LLEGA A LA NINTENDO.
Está arrasando. Está batiendo records.
Es el videojuego de moda en todo
el mundo.
Y ahora se apunta al mogollón.
¿Y tú a qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES
Official Nintendo Seal of Quality
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45